AKIBA-KEI

65

LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU

SÓLO ADOLESCENTES Y ADULTOS

PAPERCRAFT
SAINT SEIYA

OTOME ROAD
EL AKIHABARA DE LAS CHICAS

DANTE'S INFERNO
DESCUBRE TU INFIERNO

FINAL FANTASY XIII
UNA FANTASÍA DE NUEVA GENERACIÓN

Saint Seiya LOST CANVAS

OVA 7 Y 8

65
7 509761 102594
$30.00 $3.25 USD

EDITORIAL

Cuando un fan del anime y el manga piensa en ese país de ensueño llamado Japón, automáticamente su mente se dirige hacia una zona específica de la ciudad de Tokio llamada Akihabara, lugar conocido por ser la meca del manga con sus enormes tiendas y servicios enfocados en ofrecer sus productos a los akibas. Curiosamente al pensar en este sitio de ensueño, dejamos a un lado un lugar con una importancia igual de grande y que no es tan popular fuera de sus fronteras. Me refiero al área de Otome Road, famosa por ofrecer material y servicios enfocados en el público femenino, tiendas con mangas del género shojo y shonen ai (también yaoi, digo, para qué negarlo), además de cafés cosplay atendidos por jóvenes vestidos de los héroes masculinos del anime y heroínas populares entre las chicas. Las anteriores son algunas de las atracciones que ofrece esta zona tan olvidada por los fans del mundo. En este número nos hemos dado a la tarea de preparar un reportaje singular acerca de tan peculiar lugar.

Pasando a otros temas, sacamos del olvido nuestra sección *Generación digital*, con una reseña del más reciente juego de Square Enix, para todos los fans de la franquicia de RPG más famosa del mundo, *Final Fantasy XIII*. Esto y más en el número de este mes, esperamos que lo disfruten, wiiiii.

DIRECTORIO AKIBA-KEi

Juan Antonio Flores Valdovinos
EDITOR RESPONSABLE

J. A. Dávalos Q.
EDITOR JUNIOR

Ana Cristina Chávez Guzmán
Nayeli Pérez Torres
EDITORES ADJUNTOS

Felipe González Vega
DIRECCIÓN DE ARTE

Julio Alberto Amador Sarabia
DISEÑO GRÁFICO

César Morales Moreno
ARTE FINAL

Editoposter
CORRECCIÓN DE ESTILO

Izzaki
Naria-Chan
Jesús Chavarría Cabrera
Judith D.
Carlos Adrián Juárez
Dayana
Mario Monroy
Sergio A. Ubaldo S
Bit tattoo
César Daniel Rojas
REDACTORES

J. A. Dávalos Q.
Alejandro Sánchez Vargas
Agustín Chombo Cortés
CALIDAD DIGITAL

J. A. Dávalos Q
PORTADA

Marco Antonio Juárez
Fernando Cabrera
J. A. Dávalos Q.
Daniel García M.
Abigail Ríos García
Judith D.
Isabel Ríos Domínguez
Miguel Meza
VECTORIZADO E ILUSTRACIONES

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
DIRECCIÓN GENERAL

Claudia Flores Valdovinos
ADMINISTRACIÓN

Adriana Villalobos
OPERACIONES

Oscar Chávez
CIRCULACIÓN

PUBLICIDAD
13-23-0-100 ext. 105

SÉ UNO DE NUESTROS DISTRIBUIDORES
1323-0-100 ext. 120
ó 50059586

con Rafael esquivel G.

CONTENIDO

akibanews-01 Shugo chara doki-02 sora kake girl-06 nabari no ou-11 slap up party-15 lost canvas ova 7 y 8-18 pandora hearts-30 dante's inferno-34 final fantasy XIII-38 otome road-42 the alfee-44 kawaii-46 hurgando en la red-48 akiba tu correo-49

LAS PORTADAS QUE NO FUERON

"TODAS LAS IMÁGENES, NOMBRES, MARCAS Y LOGOTIPOS AQUÍ PRESENTADOS SON COPYRIGHT © DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y SON UTILIZADOS CON FINES INFORMATIVOS BAJO LOS ESTATUTOS CONSTITUCIONALES DE LIBERTAD DE PRENSA"

TEXTO PROPIEDAD DE EDITOPOSTER S.A.

AKIBA-KEI 65 es una publicación quincenal editada por Editoposter S.A. Editor responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Rotográficos Zaragoza Calle 3 No. 48 Naucalpan Edo. de México tel: 53591577. Reserva Título I.N.D.A. No 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados por: Publicaciones CITEM, S.A. de C.V. Av. del Cristo # 101 Col. Xocoyahualco. Tlalnepantla, Edo. de Méx. C.P. 54080. Distribución en Centro y Sudamérica: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena # 135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55)5687-2150 y 5536-4087, Email: commerce@prodigy.net.mx Copyright © 2005. Fecha de publicación: Mayo 2010.

¡SALUDOS, AKIBAS!, AQUÍ LES TRAEMOS LA INFORMACIÓN MÁS RELEVANTE Y MÁS RECIENTE QUE HA LLEGADO A NUESTRAS MANOS.

CAPTAIN TSUBASA DE VUELTA AL MANGA

Después de años, el autor de este manga (**Yoichi Takahashi**) que dio vueltas al mundo entero y llegó a la pantalla chica, capturando a miles de personas haciendolas fieles seguidoras de esta emocionante historia, ha decidido que es el momento de darle a los fans una merecida continuación bajo el título de *Captain Tsubasa Kaigai Gekito-hen* (Capitán Tsubasa en la liga).

En Japón esta entrega ya está circulando por medio de la revista *Young Jump*, desde su número 11. Esperamos que no tome mucho tiempo para que podamos disfrutar de este manga en español (o al menos en inglés) para conocer más sobre Oliver Atom y su carrera como futbolista profesional.

KINGDOM HEARTS... ¡¿3?!

No leyeron mal, al parecer ya se está desarrollando esta nueva entrega de la saga *Kingdom Hearts*. Esa misma idea se da en el video final del *Birth by Sleep* que fue lanzado para la PSP hace apenas unos meses atrás (en donde vemos a Sora, Riku y Kairi en Destiny Islands hablando sobre una nueva misión). Esta información salió directamente de la *PlayStation Magazine*, la cual informa que **Testsuya Nomura** lo presentará oficialmente y planea el lanzamiento de esta nueva entrega para la PlayStation 3. Esperaremos a ver qué pasa y si los rumores son ciertos.

LA PELÍCULA DEL ÚLTIMO MAESTRO AIRE ESTÁ MUY CERCA

Este será el año que por fin nos traerá la versión live action de la magnífica serie animada *Avatar*, transmitida hace tiempo por TV. Después del tráiler presentado en el Super Bowl, las expectativas sobre la cinta han aumentado de manera impresionante. En el tráiler podemos ver que se ha tratado de respetar lo más posible la historia original. Podemos ver al avatar Aang (Noah Ringer) saliendo del iceberg y peleando con el ejército de la nación del fuego en el polo norte, así como guerreros fuego luchando contra maestros tierra.

EL NUEVO IPAD DE APPLE YA TIENE PROBLEMAS

Pero a pesar de todo lo bueno que pueda tener el iPad, no se libra de los problemas, pues Apple podría enfrentar dos demandas en próximas fechas: la primera por parte de Fujitsu, empresa que acusa a Apple de robar el nombre que ellos tienen registrado desde hace siete años, y usan en uno de sus dispositivos con el que pueden leerse libros digitales, guardar música, fotos y video y hasta jugar videojuegos; la segunda es por parte de la empresa china Shenzhen Great Loong Brother, quien asegura que Apple les robó el concepto, en el cual habían estado trabajando desde tiempo atrás.

Este curioso aparatito tiene un software y hardware bastante novedoso, pantalla táctil, conexión vía WiFi y batería recargable que dura hasta 10 horas; una excelente opción para los amantes de la tecnología y a un costo accesible que va desde los 499 hasta los 699 dólares, aunque claro habrá que esperar cuál será el precio en nuestro país. El iPad es una promesa para todos, aunque para el gran **Bill Gates**, fundador de Microsoft, no representa un peligro el lanzamiento de esta nueva arma de Apple (según él).

NOTA DE ÚLTIMO MINUTO

Al cierre de este artículo, la compañía Fujitsu había cedido por fin los derechos a Aple sobre el nombre iPad, se desconoce el monto por el cual la compañía cedió la marca.

HARUHI EN PANTALLA GRANDE ROMPE RÉCORDS

Hace poco en tierras niponas se estrenó en los cines la primera película de la simpática Haruhi Suzumiya, la cual se titula *La desaparición de Haruhi Suzumiya*. En su primer fin de semana en exhibición recaudó 100 millones de yenes, superando a otras grandes películas de animación como *Magical Girl Lyrical Nanoha*, inclusive ya había fans esperando afuera de las salas varias horas antes del estreno para poder conseguir un boleto de la película.

HIROYUKI TAKEI RETOMA UN TRABAJO EN EL OLVIDO

El creador de *Shaman King* y *Butsu Zone* decidió retomar después de mucho tiempo su antiguo trabajo conocido como *Jumbor Barutronica*, pero esta vez no estará a cargo de la casa editorial Shonen Jump (la cual ya había publicado algunos capítulos), sino de la Ultra Jump Square. La historia trata de un guerrero encarnado 300 años después en un niño de sólo cinco años. Una historia bastante cercana a lo que **Takei** acostumbra ofrecer, pero que promete ser un buen trabajo.

SHUGO CHARA! DOKI

Por Arcadia

MÁS PERSONALIDAD, MUCHAS AVENTURAS

PORQUE LAS PERSONALIDADES MÚLTIPLES NUNCA HABÍAN SIDO TAN DIVERTIDAS, LOS INVITO A ECHARLE UN OJO A *SHUGO CHARA! DOKI*, UNA DIVERTIDA Y COLORIDA SERIE QUE CONTINÚA LAS AVENTURAS DE AMU Y SUS AMIGOS, LOS CUALES, JUNTO A LOS GUARDIANES CHARA, SE DIVIERTEN, SE CONOCEN MÁS A SÍ MISMOS Y DE PASO SALVAN A LOS NIÑOS DE UNA MALVADA COMPAÑÍA QUE QUIERE ROBARLES SUS SUEÑOS. ESTA SEGUNDA PARTE DE LA SERIE RESUELVE ALGUNOS MISTERIOS DE LA PRIMERA TEMPORADA, Y NOS PRESENTA NUEVOS PERSONAJES QUE SE UNEN A ESTA INTERESANTE MEZCLA DE ROMANCE, CHICAS MÁGICAS, HUEVOS Y ACCIÓN.

Basada en el manga original de **Peach-Pit** (**Banri Sendo** y **Shibuko Ebara**), *Shugo Chara! Doki* salió en Japón en octubre de 2008 y a la fecha lleva ya 51 capítulos. Por esto, como verán, la cosa va para largo. **Kenji Yasuda** estuvo a cargo de la dirección de esta serie, mientras el diseño de personajes lo hizo **Fumihide Sai**, y la producción es de Satelight.

Y TODO COMENZÓ CON UN HUEVO…

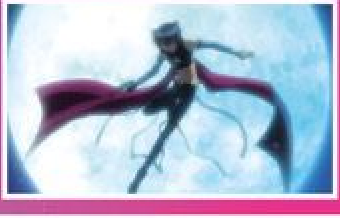
Recordemos que Amu Hinamori es una chica que al cambiarse de escuela adopta una actitud indiferente, que hace que los demás crean que es muy "chida" y madura, cuando en realidad no es así. La chica no quiere que la gente se haga ideas falsas sobre ella o que la estimen por algo que no es verdad, así que, preocupada, se duerme deseando encontrar su verdadera personalidad.

Al despertar, Amu se encuentra con tres huevos, de los que nacen tres pequeñas haditas que se presentan como Ran, buena en los deportes y animosa, Miki, seria y con habilidades para el dibujo, y Su, que tiene talento para la cocina. Con ayuda de estos seres, conocidos como Guardianes Chara, Amu puede destacar en la escuela, volverse una chica mágica y proteger los huevos presentes en los corazones de los niños de la ambición de la Easter Company, que anhela obtener el embrión, un huevo que concede cualquier deseo, al precio que sea.

El tiempo ha pasado y Amu ha hecho nuevos amigos, aunque también ha tenido que despedirse de otros, como Nadeshiko, que se va a estudiar fuera para aprender más sobre la danza, o Souma, que se ha graduado de la escuela. A los Guardianes Escolares se les han unido Rima, una chica que se toma muy en serio la comedia; y Sanjou, quien resultó ser un espía de Easter, que además de traicionar a los Guardianes se enamora de Amu y jura regresar por ella cuando crezca.

COSAS DE TODOS LOS DÍAS

Todo esto le ha dado mucho que contar a los Guardianes Chara, que están reunidos en el jardín real, mientras Amu y los demás están en clase. Kiseki, el Guardián Chara de Tadase, se las da de rey y quiere que todos le pongan atención, pero los demás están más entretenidos jugando. En eso, Dia, la Guardiana Chara, identificada por

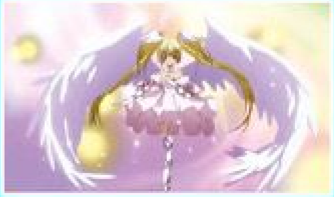


el color amarillo que estaba aún dentro de un huevo, sale y todos se emocionan. Ran, Miki y Su le cuentan todas las peripecias que han pasado junto a Amu y después Dia vuelve a su huevo.

Los Guardianes Escolares comen donas, y también lo hacen los empleados de la Easter Company, que han tratado por varios medios de obtener el embrión y han causado problemas a Amu y sus amigos, pero en el fondo no son tan malos, digamos que sólo hacen su trabajo.

Tsukasa manda llamar a Amu y le dice que ha cambiado, aunque ella no lo note, los demás sí lo harán. Ella no sabe a qué se refiere y se refugia de la lluvia bajo un árbol. Entonces piensa en Ikuto. El chico, como si lo hubieran llamado, se baja del árbol en que Amu se cubría de la lluvia y le dice que no es la misma de antes. Hablan un poco y entonces Tadase aparece con una sombrilla, al ver a Ikuto y Amu juntos se molesta. Ikuto lo provoca, restregándole en la cara que es él quien posee la Humpty key, que abre el candado que tiene Amu. Los dos chicos se transforman con ayuda de los Guardianes Chara y empiezan a pelear. Amu no quiere eso y se transforma también con ayuda de Ran. De pronto la lluvia para y en el cielo sale el arcoiris.

BANRI SENDO Y **SHIBUKO EBARA**, EL DÚO DE MANGAKAS CREADORAS DE *SHUGO CHARA!* Y OTRAS SERIES EXITOSAS COMO ***ZOMBI LOAN***, SON AMIGAS DESDE LA PRIMARIA, TIENEN ESTILOS DE DIBUJO PARECIDOS Y A LAS DOS LES GUSTAN LAS HISTORIAS ESCOLARES, LLENAS DE MAGIA Y COSAS LINDAS, MUCHO DE LO QUE PODEMOS ENCONTRAR EN ESTA SERIE.



Una nueva chica, extranjera, ha sido transferida a la escuela de Amu y los rumores sobre ella no tardan en surgir. Mientras tanto, Amu se encuentra con Yaya, que la felicita y casi alaba por haber aumentado el poder del Humpty lock en su última batalla. Las dos chicas visitan a Manami, una compañera que tiene una florería y sueña con algún día ser una gran florista.

LOS HUEVOS MISTERIOSOS

Miki le informa a Amu que sintió la presencia de un Guardián Chara en la florería, pero nadie más ha visto o sentido algo extraño. Amu se encuentra con Lulu, la chica extranjera, que de a gratis la trata de forma grosera. Lulu está involucrada con Easter y un nuevo plan para conseguir el embrión a través de los sueños de los niños. Lulu le regala a Manami un dije, pero éste transforma el huevo que lleva dentro y convierte su gusto por las flores en un arma peligrosa a la que Amu, convertida en Amulet Heart, la chica mágica, logra regresar a su amiga a la normalidad. Aún hay muchos misterios alrededor de Lulu, quien ha llegado a tomar el lugar de Utau en Easter, ya que la chica decidió dejar a los malos y seguir su carrera como cantante.

Un día, Amu ve salir a una chica de una tienda. El celular de ella suena y la chica se da cuenta de que el tono es una canción de Utau. Amu habla con Hitomi, la fan de Utau, y le promete presentársela en persona. Después de algunas dificultades, Hitomi y Utau se encuentran, pero Hitomi ya ha sido afectada y el huevo en su interior se transforma en uno misterioso. Pronto la chica queda como poseída y cantando una canción que pone en trance a todos. Muchos huevos X han surgido gracias al canto de Hitomi y el embrión se muestra casi al alcance de la mano. Lulu quiere que Ikuto lo tome, pero el chico ya se ha ido desde antes, lo que la pone furiosa. Utau y Amu se transforman y luchan por devolver la chica a la normalidad, lo que finalmente consiguen. Cuando Ikuto regresa a su casa se da cuenta de que su violín ha sido robado por Easter.

ALGUNAS REVELACIONES

Nadeshiko regresa, y les da a todos la sorpresa de que es un chico llamado Nagihiko y no una chica, como todos pensaban. Todos lo toman bastante bien, menos Rima, que ve su relación sospechosa. Más tarde, Amu sale con su amigo Mamoru, que termina afectado por Lulu. Los Guardianes Escolares tienen que luchar juntos para neutralizar el huevo misterioso en su interior y regresarlo a la normalidad.

Las chicas pertenecientes a los Guardianes Escolares se reúnen en el jardín real y se encuentran a Souma y Tadase, usando uniformes de niña y bromeando con Nagihiko sobre su reciente revelación. Después Amu encuentra una figurita tirada y la pone en los objetos perdidos para que su dueño la recupere. Resulta que la figura le pertenece a Yugaku, un estudiante de karate con debilidad por las cosas lindas. Lulu se aprovecha de esto y con un regalito que le da el chico se transforma. En su interior surge un huevo misterioso y convierte el dojo en un desastre. Por supuesto, Amu, convertida en Amulet Heart y ayudada por los demás Guardianes, lo regresan a su estado normal.

Mientras tanto, Easter ha encontrado la forma de controlar al indomable Ikuto a través de su violín, ya que el chico será un arma indispensable para obtener el embrión, que está ahora más accesible que nunca. Amu, por su parte, tiene una relación más de novios con Tadase, pero cuando la chica empieza a fraternizar con el enemigo las cosas se complican entre ellos, además de que los problemas con sus amigos y familia se agudizan cuando Amu esconde a Ikuto

EN *SHUGO CHARA!*, TANTO EN LA PRIMERA COMO EN LA SEGUNDA TEMPORADA, SE PUEDEN VER PERSONAJES DE OTRAS SERIES DE PEACH-PIT. EL CASO MÁS DESTACABLE SON LAS MUÑECAS DE *ROZEN MAIDEN*, QUE SI SE FIJAN BIEN, PODRÁN VER EN EL FONDO EN ALGÚN CAPÍTULO.

en su cuarto. ¿Interesante? ¡Claro que sí! Y esto apenas comienza.

UN ANIME CON MUCHA MAGIA

Shugo Chara! Doki es un shojo en todo el sentido de la palabra. Así que veremos diseños lindos, chicas mágicas y mucho color, además de uno que otro personaje visualmente atractivo. En la parte musical tenemos dos openings interpretados por los Guardianes Escolares: *Omakase Guardians* y *School Days*, y dos cantados por los Shugo Chara Egg y sus curiosas vocecitas: *Shugo! Shugo!* y *Minna no Tamago*. Los endings, al igual que en la primera parte, son todos interpretados por **Buono!**: *Rottara Rottara, co-no-mi-chi, My Boy* y *Take It Easy*.

Shugo Chara! Doki es un anime con mucha magia, romance escolar y sobre todo comedia. A pesar de ser una serie ligerita y hasta un tanto ingenua, logra ser entretenida y mantenernos clavados con las ocurrencias y el carisma de los personajes. ¡Hasta la próxima y que la disfruten!

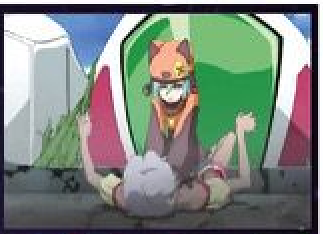
LA CHICA QUE SALTÓ A TRAVÉS DEL ESPACIO

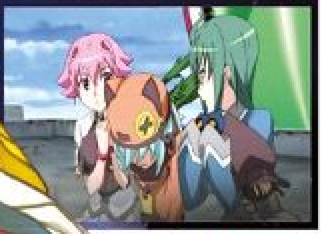
SORA KAKE GIRL

Por Izzaki

EN UN FUTURO NO MUY LEJANO LA TIERRA HA QUEDADO ATRÁS, LOS HUMANOS VIVEN EN COLONIAS ESPACIALES Y LOS MECHAS, NAVES Y ROBOTS SE VUELVEN ALGO DE TODOS LOS DÍAS. ESTE ES EL MUNDO DE *SORA KAKE GIRL*, UNA CHICA RODEADA DE ACCIÓN, AVENTURAS Y AMIGOS MUY PARTICULARES. ASÍ QUE SI TE ENCANTA LA ONDA FUTURÍSTICA Y DE CIENCIA FICCIÓN, ¡ESTA SERIE DEFINITIVAMENTE ES PARA TI!

Esta serie fue creada y producida por Sunrise, con la dirección de **Masakazu Obara** y escrita por **Jukki Hanada**, junto con la participación de varios animadores destacados por sus trabajos en *My-Hime* y *My-Otome*, basándose en la novela corta de **Hajime Yadate** e ilustrada por **Kazuyuki Yoshizumi**. La serie salió al aire en Japón el 6 de enero de 2009.

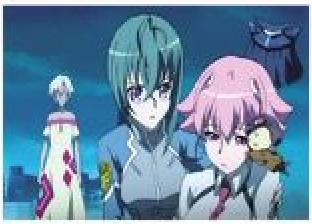




LO QUE PUEDE OCASIONAR UN MATRIMONIO

Todo comienza en una mañana normal, pero pronto Ahika, nuestra protagonista, se lleva una inesperada sorpresa: un matrimonio arreglado por su hermana mayor Kazane, cosa que no le agrada en lo absoluto. Así que mientras su hermana le muestra toda una variedad de vestidos de novia, Ahika aprovecha para escaparse. En su huida se topa con Imo-chan, una criaturita muy simpática que se convierte después en su mejor amiga.

Juntas deciden ir a la escuela, donde se encuentran con sus amigos Julio y Neneko-chan. La chica les platica del casorio y Julio le dice que al pertenecer a la familia Shishidou es su obligación traer al mundo un sucesor, pero aún así la ayuda y le consigue una nave de emergencia, en la cual escapan hacia el espacio.



Pero la huída no podía ser tan fácil y en su camino se topan con desechos provenientes de la Tierra, cosa que enloquece a Imo-chan, quien entra en una verdadera contemplación de los desechos, que no son sino cosas antiguas de la Tierra. Por esta breve distracción no se dan cuenta de que ya no pueden salir de la ola de desechos y terminan estrellándose contra una nave gigantesca. El interior de ésta es como una ciudad. Ahika descubre que es una colonia espacial, pero no hay ni rastro de personas, sólo un tranvía que se detiene frente a ellas y las lleva a la última estación, llamada Leopardo, la cual para su sorpresa resulta ser una máquina muy poderosa que controla la colonia entera. Justo en ese momento aparece Itsuki, una detective de misterios que llega para arrestarlos e informarles que la colonia es parte de una investigación privada de la ICP (Policía Inter-Colonial). Obviamente Leopardo se molesta al verse rodeado por la policía, así que haciendo uso de todas sus fuerzas dispara su súper cañón, pero lo único que saca es una nube de humo, por lo cual la máquina se deprime tanto que quiere morir; sin embargo, Ahika lo sermonea y lo hace cambiar de parecer.

PARTES USADAS

Ahika despierta creyendo que todo ha sido un sueño. Debe serlo con lo raro que fue, así que olvidándolo se va a la escuela. Al llegar ahí, una compañera nueva, llamada Honoka, vuelve a traer la locura a su vida. Honoka es una niña extraña que la acosa, pero no con algún fin extraño que nos haga mal pensar, sino para llevarla con Leopardo y decirle que él es un rey incompleto y que la escogió para ser su reina. Sacada de onda, Ahika accede y de ahí en adelante las dos chicas tienen que robar partes para fortalecer aún más a Leopardo. Pero las cosas se ponen difíciles cuando Itsuki las sigue para evitar que cometan más delitos. Aunque esto no es nada cuando Nerval, un ser maligno y antiguo enemigo de Leopardo, aparece para complicarles la situación.

El misterio de Shishidou Nerval comienza a hacer de las suyas junto con Aleida, una cazarrecompensas que lo ayuda para que juntos puedan volverse poderosos. Uno de sus primeros actos malvados es secuestrar a Sakura, la hermana menor de Ahika. Así que Takane, hermana mayor de Ahika, decide actuar informándole a Kazane y otros miembros del clan Shishidou de lo ocurrido. Originalmente podríamos pensar que las hermanas de Ahika no sabían nada de sus aventuras espaciales, pero resulta que las chicas ya sabían de la existencia de Leopardo, de

sus planes y de lo importante que es Ahika dentro de éstos.

Después, Takane es capturada en la Luna por Nerval y Aleida. Así que Ahika, Itsuki y Honoka van en su auxilio, aprovechando para robar otra pieza para Leopardo. Ya en la Luna se encuentran a Mistersan, un robot que las conduce con Sakura, y finalmente logran salvar a ambas. Leopardo va hasta la Luna para recogerlas, pero Nerval comienza a pelear con él, y aunque Leopardo logra vencerlo no significa que sea definitivamente. Dentro de Leopardo, Ahika y las otras chicas se encuentran con las hermanas de Ahika. Kazane le confirma que su destino será pelear contra Nerval al lado de Leopardo, cosa que la chica ya sospechaba desde antes.

Después de todo eso, Ahika regresa una vez más a la escuela, pero esta vez se encuentra una caja extraña que parece tener una chica dentro. Al averiguar más de ella, descubren que es un humano-caja, y poco después la caja es robada por Aleida, para entregársela a Nerval. Ahika descubre que Aleida es la chica que desde hace tiempo aparece en sus sueños. Luego se arma la pelea entre Leopardo y otra colonia llamada Benkei, aliado de Nerval, pero al parecer esta vez ninguno de los dos es vencedor y terminan por caer en la Tierra, donde obviamente todo les resulta extraño.

Ahika ha viajado en espacio, así que ahora es turno de que las máquinas conozcan un poco de la Tierra, a la vez que conocemos más de los personajes, como Itsuki, que empieza a recordar cosas de su niñez. Las aventuras apenas comienzan y todo puede pasar, así que estén pendientes.

ALGO MÁS SOBRE SORA KAKE GIRL

Aunque tiene los rasgos típicos de los animes del estudio Sunrise, donde las tramas espaciales con robots y buena comedia no pueden faltar, *Sora Kake Girl* se inclina más hacia el shojo, con un estilo de dibujo donde abundan las chicas bonitas y los colores vivos, aunque también bastante fan service.

En cuanto a la música, el opening, *Rara Eve Shinseiki*, interpretado por **Ali Project**, nos da una pequeña introducción de lo que trata la serie. El ending, que es bastante movidón, se llama *Sora wa Sh jo no Tomodachisa*, y lo cantan **Mako**, **Aya Endo** y **Yui Makino**. También tenemos un segundo tema de entrada y un segundo ending: *Miracle Fly* de **Minami Kuribayashi** y *Espacio* de **Ceui**.

En general es una serie muy divertida, donde cada capítulo guarda una sorpresa y los personajes te harán reír a carcajadas con sus ocurrencias. Así que no esperen más y vayan a echarle un ojito.

¡HASTA LA PRÓXIMA Y QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE A TODOS!

PERSONAJES

AHIKA SHISHIDOU: ES UNA NIÑA COMÚN Y CORRIENTE DE 17 AÑOS, LA CUAL NO TIENE NINGÚN TALENTO O ALGUNA META EN ESPECIAL, PERO TODO ESTO CAMBIA CUANDO ELLA ES ELEGIDA POR LEOPARDO Y JUNTOS DEBEN DE LUCHAR CONTRA NERVAL PARA SALVAR LA HUMANIDAD.

LEOPARDO: UN CEREBRO CONTROLADOR DE UNA COLONIA ESPACIAL, BASTANTE VANIDOSO Y NO CONOCE LA MODESTIA, TIENE COMO PROPÓSITO VOLVERSE EL MÁS PODEROSO DE TODAS LAS DEMÁS COLONIAS Y DE ESTE MODO ACABAR CON NERVAL.

IMOKO: ESTA CRIATURA ELECTRÓNICA CONOCIDA COMO NAVI O NAVIMAN ES ALEGRE Y GRACIOSA, ADEMÁS ADORA LOS OBJETOS ANTIGUOS DE LA TIERRA. ES LA MEJOR AMIGA DE AHIKA, PUES DE SU FAMILIA ES LA ÚNICA EN PRESTARLE SUFICIENTE ATENCIÓN. IMOKO LA ACOMPAÑA EN TODAS SUS AVENTURAS Y SALVA SU VIDA MÁS DE UNA VEZ.

ITSUKI KANNAGI: UNA CHICA BASTANTE VALIENTE, ES INVESTIGADORA DEL DEPARTAMENTO DE MISTERIOS Y POLICÍA DE LA ICP, DECIDE INVESTIGAR Y DE PASO AYUDAR A AHIKA CON LA MISIÓN QUE LE FUE DESIGNADA Y PODER ENCONTRAR UNA RESPUESTA A LA DESAPARICIÓN DE SUS PADRES.

HONOKA HAWAI: UNA NIÑA ALGO EXTRAÑA QUE MANEJA A LA PERFECCIÓN EL QT-ARMS, ES AYUDANTE DE LEOPARDO Y QUIEN SIEMPRE ACOMPAÑA A AHIKA PARA CONSEGUIR PIEZAS FALTANTES.

KAZANE SHISHIDOU: ES LA HERMANA MAYOR DE AHIKA, ADMINISTRA LA FUNDACIÓN SHISHIDOU Y LE ASIGNA A LA CHICA LA MISIÓN DE PELEAR JUNTO A LEOPARDO.

TAKANE SHISHIDOU: SEGUNDA HERMANA MAYOR DE AHIKA, PELEA CONTRA ALEIDA Y NERVAL PARA PROTEGER LA FUNDACIÓN SHISHIDOU.

NAMI SHISHIDOU: LA CUARTA HERMANA DE AHIKA, SIEMPRE ESTÁ ENOJADA CON TODOS, YA QUE HAY ALGO EN SU PASADO QUE LA ATORMENTA, MÁS TARDE SE UNE A NERVAL.

SAKURA SHISHIDOU: ES LA MENOR DE TODAS LAS HERMANAS, POSEE UNA INTELIGENCIA INCREÍBLE A PESAR DE TENER SÓLO 12 AÑOS, SIEMPRE APARECE CUANDO MENOS SE LO ESPERAN.

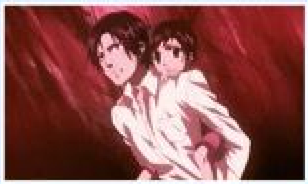
NERVAL: AL IGUAL QUE LEOPARDO, ES UN CONTROLADOR DE UNA COLONIA, ES CONSIDERADO EL ENEMIGO DE LA HUMANIDAD Y HARÁ HASTA LO IMPOSIBLE POR ACABAR CON SU RIVAL, LEOPARDO.

ALEIDA: UNA MISTERIOSA EX-QT CON ARMADURA DE PLATA, ELLA ES LA AYUDANTE DE NERVAL EN SUS PLANEAS MALVADOS. ALEIDA SIEMPRE APARECE EN LOS SUEÑOS DE AHIKA DÁNDOSELAS DE FILÓSOFA.

NABARI NO OU

Por Izzaki

NINJA A LA FUERZA



DESDE QUE SALIÓ *NARUTO* LOS NINJAS SE HAN VUELTO TREMENDAMENTE POPULARES Y MUCHOS ANIMES HAN INCORPORADO ALGO DE ESTO EN SUS HISTORIAS DE UNA U OTRA MANERA. *NABARI NO OU* ES UNA SERIE QUE EN MUCHOS ASPECTOS TAL VEZ NOS PAREZCA CASI IGUAL A MUCHOS DE LOS ANIMES DE NINJAS QUE ANDAN CIRCULANDO POR AHÍ, PERO CRÉANME, ESO ES SÓLO A PRIMERA VISTA, PUES ESTA SERIE TIENE MUCHO PARA OFRECERNOS. ¡VAMOS A ECHARLE UN OJO!

Nabari no Ou es una serie de 26 capítulos basada en el manga de **Yuki Kamatani**, publicado en 2004. El anime se estrenaría cuatro años más tarde (2008), bajo la dirección de **Kunigisa Sugishima**, diseño de personajes de **Kazunori Iwakura** y la producción de J.C Staff.

UN DÍA CUALQUIERA ME CONVERTÍ EN NINJA

La vida de Miharu Rokujo es algo aburrida, él en sí es algo aburrido también: en clase no hace más que mirar como ido por la ventana y desparece súbitamente cuando alguien le hace la plática. El chico, aunque sea nuestro protagonista, no es interesante y no aspira más que a tener una vida normal. Desgraciadamente, aquellos que lo rodean no son nada normales.

Un día su amigo Aizawa le propone entrar a un club de ninjas, a lo que Miharu responde sin emoción que no está interesado. Después el profesor Thobari Kumohira también trata de convencerlo, pero el chico se escabulle y los deja hablando solos. Ya en su casa, Miharu sorprende a su familia con sus dotes de cocinero cuando Thobari llega de improviso a su casa. Está bien que quieran miembros para su club de ninjas desesperadamente, pero es demasiado. Por fin el maestro le revela al chico que todo este asunto de los ninjas es más real de lo que cree, pues un mundo oculto, Nabari, está inmerso en continuas peleas y asesinatos. Y resulta que Miharu es su próximo objetivo.

Por su puesto, el chico no le cree, pero cuando de camino se encuentra a su amigo Aizawa amenazado por un maestro con un kunai curioso, Miharu se acerca y también es atacado, pero Kumohira sensei llega para defenderlo. Resulta que Miharu tiene dentro de su cuerpo un arma muy preciada para los ninjas: el hijutsu shinrabansho, la técnica definitiva y todos harán hasta lo imposible por obtener este poder. Al principio, Miharu se niega a aceptar esta realidad y poderes alternos, pero después de una pelea en donde Aizawa y Kumohira arriesgan sus vidas para protegerlo, el chico decide emprender el largo camino para convertirse en el rey de Nabari, tal como lo marca su destino.

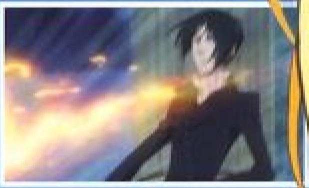
TODOS QUIEREN EL PODER

Miharu se une al club de ninjas, pero no pone mucho de su parte. En eso una chica samurái, llamada Shimizu, quiere retarlo para ver si merece ser el futuro rey de Nabari, pero el chico se limita a evadirla. Shimizu se desespera, pues Miharu no da muestra alguna del poder que duerme en su interior. La chica se ofrece a llevar a Miharu a la aldea de Fuma, su pueblo natal, donde conocerá a Kotaro Fuma, su líder, para que lo aconseje con respecto al hijutsu.

Al llegar a la aldea, Shimizu descubre que el lugar ha sido atacado por Kairoshu. Los ninjas enemigos, que andan en busca del pergamino de Kotaro Fuma, con el que después podrán obtener el poder del hijutsu. Han matado a muchos de los pobladores y esto enfurece a Shimizu, quien, junto con los demás, enfrentan al enemigo, mientras que Miharu sólo observa. Los ninjas de Kairoshu están por irse cuando Yoite, un chico ninja que maneja la temible técnica kira, se da cuenta de que Miharu tiene el poder que buscan. Thobari sensei se queda a distraer al tipo mientras los demás huyen, pero Yoite es demasiado fuerte y aún peleando todos juntos no pueden con él. Miharu no quiere que lastimen a su maestro y a sus amigos por su culpa y se ofrece a ir con Yoite, pero entonces Kotaro Fuma, que tiene la habilidad de cambiar de forma, aparece en escena.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Ahora Kotaro les encarga una misión a los chicos, que consiste en robar los rollos ninjas de otras aldeas antes de que los de Kairoshu lo hagan. Así que se separan de Kotaro y Thobari. Mientras cumplen este encargo, Shimizu se pregunta qué habrá sido de su hermano Raiko, quien asesinó



a parte de su clan y se unió a los Kairoshu. Aunque no todo fue tan trágico y terrible en torno al hermano mayor de Shimizu, no hay tiempo de pensar, pues Yoite ataca otra vez, dejando a Shimizu y Aizawa fuera de combate y llevándose a Miharu.

El chico va calmadamente con su captor, quien le pide un deseo: quiere jamás haber existido. Al principio, Miharu se muestra indiferente, pero cuando Yoite le da a escoger entre cumplirle su deseo o negarse y ver morir a sus amigos, el chico decide ayudar a Yoite, pues no quiere que nadie muera por su culpa, además sabe que Yoite tiene poco tiempo de vida. Los chicos se alían secretamente y Yoite se siente algo extraño, pues es la primera vez que se siente involucrado con alguien.

Ambos bandos, "buenos" y "malos", están tras el poder de hijitsu, se digan amigos de Miharu o enemigos, todos quieren usarlo en su provecho en cierta medida. Pronto los límites entre los diferentes bandos de ninjas empiezan a borrarse por la ambición y también por los lazos que empiezan a formarse entre ellos, muchas veces de las formas más inesperadas, tanto en el mundo real como en el de Nabari.

AHÍ ESTÁ EL DETALLE

El tipo de dibujo que maneja *Nabari no Ou* hace que los personajes se vean estilizados y llamativos, con uno que otro chico de buen ver, y algunas situaciones que agradarán sobre todo a las akibas amantes de shonen ai. En cuanto a la música tenemos un opening con bastante buen ritmo llama-

PERSONAJES

MIHARU ROKUJO: TAMBIÉN CONOCIDO COMO "EL SEÑOR APATÍA", ESTE CHICO DE 14 AÑOS SE ESFUERZA EN NO MOSTRAR INTERÉS POR NADA Y VAYA QUE LO HACE BIEN, LO QUE TIENE DESCONCERTADO A MÁS DE UNO. PERDIÓ A SUS PADRES CUANDO ERA NIÑO Y RECUERDA MUY POCO DE SU INFANCIA, LO QUE EN PARTE LO HA HECHO CALLADO Y SOLITARIO. SE APROVECHA DE SU PINTA DE CHICO LINDO PARA OBTENER LO QUE QUIERE Y PARA QUE LOS DEMÁS HAGAN SU VOLUNTAD.

THOBARI KUMOHIRA DURANDAL: ESTE NINJA SE DEDICA A DAR CLASES DE INGLÉS EN SUS RATOS LIBRES, YA QUE NACIÓ EN IRLANDA. HA JURADO PROTEGER A MIHARU Y QUIERE CONVERTIRLO EN EL REY DE NABARI. EL POBRE MAESTRO SUFRE DE FOBIA AL TRANSPORTE (AUTOS, TRENES, ETCÉTERA) Y POR LO MISMO NO HA PODIDO REGRESAR A SU PAÍS. ENTRE ÉL Y MIHARU EXISTE UNA CONEXIÓN MUY FUERTE QUE CONFORME LA SERIE AVANZA SE VA DEVELANDO.

SHIMIZU RAIMEI: UNA CHICA RUBIA Y ENERGÉTICA, CUYA ARMA ES LA KATANA, TIENE LA MISMA EDAD QUE MIHARU Y POSEE LA PARTICULARIDAD DE CONFUNDIR SIEMPRE A LA GENTE, POR LO QUE MÁS DE UNA VEZ LA VEREMOS SIGUIENDO O HABLANDO CON UN DESCONOCIDO. A PRIMERA VISTA PARECE ALGO BOBA, PERO COMO NINJA ES FUERTE Y ENTREGADA.

AIZAWA KOICHI: ES COMPAÑERO DE CLASES DE MIHARU Y SIEMPRE TIENE UNA ACTITUD POSITIVA Y AMIGABLE, AUNQUE COMO NINJA ES SERIO Y EFECTIVO, TAMBIÉN PARECE ESTAR OBSESIONADO CON LA MUERTE, PORQUE, COMO SE DESCUBRIRÁ MÁS TARDE, ÉL NO PUEDE MORIR.

YOITE: ESTE MISTERIOSO NINJA TIENE 16 AÑOS Y USA LA TÉCNICA PROHIBIDA KIRA, QUE MATA AL OPONENTE CONTROLANDO SU CUERPO Y DAÑÁNDOLO DESDE DENTRO, PERO TAMBIÉN TIENE UN ALTO COSTO, PUES TERMINA MATANDO A QUIEN UTILIZA DICHA TÉCNICA. A YOITE LE QUEDAN POCOS MESES DE VIDA Y AUNQUE APARENTA SER UN ENEMIGO FRÍO E IMPLACABLE DEMUESTRA SER BASTANTE SENSIBLE.

do *Crawl* de **Veltpunch**, y como tema de cierre está *Hikari* interpretado por **(ELISA)**, además de un segundo *ending*: *Aru ga Mama* de **Anamu & Maki** para los episodios 16 a 26.

Nabari no Ou va más allá de la típica serie de ninjas, mostrando profundamente los sentimientos y pensamientos de los personajes, además de las relaciones que surgen entre ellos, lo cual hace que la serie se vuelva muy entrañable sin dejar de ser intrigante y entretenida. *Nabari no Ou* es una serie muy equilibrada que no se va ni por el fan service ni por las tramas demasiado complicadas, reuniendo la medida exacta de acción, comedia y drama para hacerla realmente buena.
¡Que la disfruten y hasta la próxima!

¡Que la Fuerza los acompañe a todos!

–ARAD SENKI–

SLAP UP PARTY

Por Riku

UN VIAJE PARA ELIMINAR UNA MALDICIÓN

Un joven tiene la desgracia de que ha sido afectado por una maldición, lo cual se refleja en su brazo izquierdo, por ello es víctima del rechazo y múltiples problemas. En su viaje en busca de una cura, se encontrará con varias personas que estarán dispuestas a acompañarle, además de brindarle su amistad. Esta es la trama que nos llega desde el lejano oriente, alocada historia a cargo de los estudios Gonzo y GK Entretainment, con 26 episodios de media hora cada uno, dirigidos por **Takahiro Ikezoe** y transmitidos durante el 2009. Ahora mismo les cuento de qué trata la historia.

EL ENDING ES DIFERENTE A LOS QUE HEMOS VISTO, PUES LAS ESCENAS PARECEN MÁS SACADAS DE UN JUEGO DE VIDEO (COMO ***ZELDA*** DE HACE AÑOS O ***MARIO***).

BATALLA CONTRA UN DEMONIO

Nos ubicamos, según la historia, en el continente Arad, justamente en el año 981 del calendario de la misma región. Un grupo de cuatro personas camina por el bosque en medio de una noche tormentosa hasta que llegan a la "cueva de los lamentos". Todos se adentran en ella y el más joven del grupo se ve aterrorizado. La única chica le dice que si no quiere morir lo mejor es que cierre la boca, pues lo que han ido a buscar está muy cerca.

En cuanto dice eso, todos se topan con una especie de huevo enorme. Uno de ellos le pregunta a la chica si eso es lo que buscan y que podría ocasionar que ella se convierta en demonio. La chica dice que sí y pide que se deshagan de él lo más pronto posible. Pero antes de que pudieran hacer algo, esa especie de huevo comienza a atacarlos para después transformarse en una sombra con apariencia femenina.

La chica, que para esto se llama Roxy, comienza a atacar diciendo que no pueden permitir el despertar de otro demonio, comenzando así la batalla en la que ellos llevan las de perder. Akard acaba mal herido y Roxy decide liberar un sello que llevaba en su brazo, el cual le impedía transformarse en demonio, logrando con ellos derrotar a su enemigo, aunque al parecer a costa de su propia vida.

EL CABALLERO DEMONIO

Pasan 13 años en el calendario de Arad, y ahora nos encontramos con un tipo de ropas llamativas, llamado Baron, quien camina por el bosque soleado en compañía de una Roxy pero versión miniatura (ya que es un fantasma). Ambos se dirigen a la línea defensiva conocida como Elmen. Roxy cree que se han perdido, lo cual es muy cierto. Mientras discuten sobre si llegarán o no por ese camino a su destino, ambos ven cómo algo cae del cielo y se impacta no muy lejos de donde estaban.

Ambos van a investigar y ven que se trata de un tipo raro que se ha golpeado de lleno en el suelo. Así que tratan de irse haciendo como que jamás lo vieron, pero les resulta imposible cuando el tipo, bastante torpe por cierto, sale de su agujero tratando de lucirse (pero haciendo el ridículo), se les pone enfrente para presentarse como Cabensis, un ser que ha venido del mundo celestial, y les pide que lo lleven al pueblo más cercano. Baron se niega y el otro decide obligarlo poniéndose a pelear con él.

Para esto, los babosos caen en una trampa que los habitantes de un pueblo cercano habían puesto para los duendes, llevándolos con ellos y descubriendo que Baron es un caballero demonio, pues su brazo izquierdo así lo demuestra y si se quita el sello se transformará en un demonio completo. El anciano del pueblo deduce que se trata de la maldición de Kazan (refiriéndose a lo que pasó 13 años atrás). Baron pregunta cuál es el problema con ello.

En fin, Baron y Cabensis acaban en la prisión y aquí vemos que el primero en realidad busca la manera de quitar la maldición de Kazan de su cuerpo. Él recuerda cómo es que acabó así, cómo es expulsado de su aldea y conoce a Roxy cuando éste pensaba en suicidarse y encontró la espada de Akard por casualidad.

NUEVOS COMPAÑEROS DE VIAJE

Justo en ese momento la aldea es atacada por los duendes, también producto de la maldición. Baron se libera fácilmente de su encarcelamiento (se había dejado atrapar) para ayudarlos, ya que sabe que hay alguien en el pueblo que podría curarle el brazo, aunque al final dicha persona muere. Cuando todo acaba, los de la aldea están agradecidos, dejándolo marcharse, además de que Cabensis se convierte en su nuevo compañero de viajes.

Después de todo el relajo, los tres (contando a Roxy que se aparece de vez en cuando) llegan a un nuevo pueblo, a un lugar en donde se hacen peleas clandestinas y hay apuestas al por mayor. En este sitio, Baron se ve obligado a participar por los tratos que hace Cabensis con un viejito del pueblo. Su oponente es un peleador misterioso que prácticamente hace que sus rivales muerdan el polvo bastante rápido.

La pelea entre ellos comienza, siendo Baron motivado por el dinero que hay en juego (claro que primero le da su merecido a Cabensis por meterlo en el lío sin preguntarle). Cuando un loco está dispuesto a acabar con el peleador misterioso porque lo venció, Baron descubre que se trata de una chica. Después de que el lío pasa, ésta se presenta como Ryunmei, a quien después Baron debe ayudar cuando los tipos a los que venció tratan de vengarse. Así se hace de una nueva compañera de viaje al ver que tiene un poder increíble.

La siguiente en la lista de compañeros de viaje es una niña hechicera que actúa como ladronzuela, Ixia, quien además fue expulsada de la escuela donde aprendía magia, porque no reparaba en los sentimientos de los demás y creía que ella hacía todo bien, a pesar de que había cosas en las que se equivocaba, lo cual cambia cuando Baron y los demás la agregan a su grupo. El último en unirse es un tipo fornido de nombre Jeda, un sacerdote que viaja para entrenarse en la curación de personas por medio de magia y se une a ellos al verse interesado en encontrar una cura para el brazo de Baron, aunque éste le tenga algo de pavor porque tiene ciertas mañitas medio raras (jajaja).

Por ahora se los dejo hasta aquí para que descubran si Baron logra deshacerse de la maldición de su brazo y qué aventuras tan alocadas vive con sus compañeros de viaje, además de saber cuál es el objetivo de Cabensis, porque no lo dicen en un principio. Así que no se pueden perder esta serie tan interesante y divertida. ¡Nos leemos después!
¡Bye-Bye!

FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: TAKAHIRO IKEZOE **ESTUDIO:** GONZO Y GK ENTRETAINMENT **GÉNERO:** AVENTURA Y COMEDIA **AUDIENCIA:** MAYORES DE 13 AÑOS **EPISODIOS:** 26 **AÑO:** 2009 **OPENINGS:** PARTY PLAY Y SOKUJIIN NO PANDORA DE SAKURA NOGAWA **ENDINGS:** HATESHINAI SEKAI DE YMCK Y LEVEL ∞ DE AKIKO HASEGAWA

LUEGO DE HACERNOS LLORAR A MOCO TENDIDO POR LA MUERTE DE UNO DE LOS MÁS GRANDES CABALLEROS DORADOS, ALBAFIKA DE PISCIS, POR FIN NOS LLEGA LA CONTINUACIÓN DE LA HISTORIA. ASÍ CONOCEREMOS QUÉ FUE LO QUE PASÓ CON TENMA Y BATALLÓN DESPUÉS DE QUEDAR EN EL OLVIDO CASI COMPLETO DURANTE LOS DOS ANTERIORES EPISODIOS, EN LOS QUE NO SUPIMOS NADA AL RESPECTO. ELLOS SEGUÍAN ATRAPADOS EN EL INFRAMUNDO TRATANDO DE ESCAPAR… AHORA MISMO LES CUENTO QUÉ LES PASÓ.

SAINT SEIYA

THE LOST CANVAS

OVAS 7 y 8

Por Naria-chan

FRUTOS DE SAPINDUS

Tenma y compañía corren a toda prisa por un largo pasillo, buscando una salida de la prisión en la que se encontraban. Para esto, Yato ya está histérico y Yuzuriha dice que deben ir hacia el árbol del inframundo llamado Sapindus, pues el maestro de la chica les ha encomendado que destruyan el árbol para evitar que los espectros revivan, pues de lo contrario sería una batalla sin fin y Hades ganaría.

Cuando por fin salen del lugar, se topan con ese "adorable" perrito de tres cabezas que todos conocemos, el simpático y juguetón Cerberus, que está más que ansioso de que los tres intrusos sean su cena. Yato decide ser el cebo y distraer a Cerberus con el pretexto de que los otros no tienen armadura para protegerse, pero su intento es más que inútil y casi termina siendo comido si no es por la ayuda de Yuzuriha.

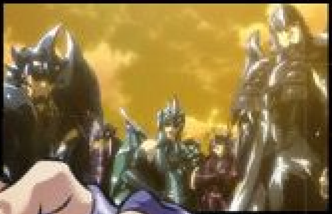
Después del fallido intento de Yato, Tenma hace uso de su poder para noquear a Cerberus y después casi desmayarse por el olor del lugar. La chica dice que deben encontrarse en la séptima prisión del inframundo, en la que terminan los estafadores y ladrones, por lo cual están muy lejos del árbol que es su objetivo.

REENCUENTRO FORTUITO

Pegaso piensa en cómo fue posible que su amigo Alone pasara a ser el rey de tan horrible lugar si él era toda bondad y ternura. Justo en ese momento aparece ese chico frente a él y los demás, diciendo que ha ido únicamente a verlo. Tenma no puede ni creer que el color de cabello de Alone cambiara de rubio a negro. Yuzuriha trata de aprovechar que Hades está solo y muy cerca de ellos para atacarlo, pero el intento es inútil y es mandada a volar junto con Yato, quien trata de atajar su caída.

Tenma va a golpear a Alone por lo que acaba de hacer, pero éste toma el rostro de Tenma en sus manos (tranquilas chicas) y comienza a decirle que no fue sólo gracias a la pulsera de Sasha que aún tiene oportunidad de revivir y nada es por casualidad. Alone trata de convencerlo de unirse a su ejército de espectros y cambiar el mundo con él derrotando a Atenea.

Después de ese discursito, Tenma hace que Alone lo suelte (moderadamente). Luego le dice que el mundo que él construirá será igual o peor



SE ESPERA QUE EN ESTE AÑO SE EDITE LA SERIE PARA SER TRANSMITIDA EN TERRITORIO ESPAÑOL. PRONTO SE ESPERA QUE SE HAGA EL DOBLAJE LATINOAMERICANO JUSTO EN NUESTRO PAÍS Y PODAMOS VERLA POR LA CADENA DE TELEVISIÓN QUE CUENTA CON LOS DERECHOS DE TRANSMISIÓN.

que el inframundo, mientras que el de Sasha será mucho mejor y él lo prefiere; además lo hace por él, pues él amó ese mundo alguna vez. Alone se resigna a la decisión de su "amigo" y se retira, advirtiéndole que la próxima vez que se vean ambos pelearán en el Santuario y enfrente de Atenea.

EL GUERRERO DE VIRGO

El pequeño pelotón ya está muy cerca del árbol que buscan, pero a escasos metros el tiempo alrededor de Tenma se congela por completo, incluyendo a Yato y Yuzuriha. Justo en ese momento aparece Asmita de Virgo y le pregunta que si ha hecho contacto ya con el nuevo rey del inframundo. Por otra parte, vemos que Dohko va de regreso a la casa de libra en el santuario y se topa con Aldebarán de Tauro (no el mismo que conocen, pero sí del mismo ancho jejeje), quien trata de animarlo al verlo muy preocupado por lo que pasa.

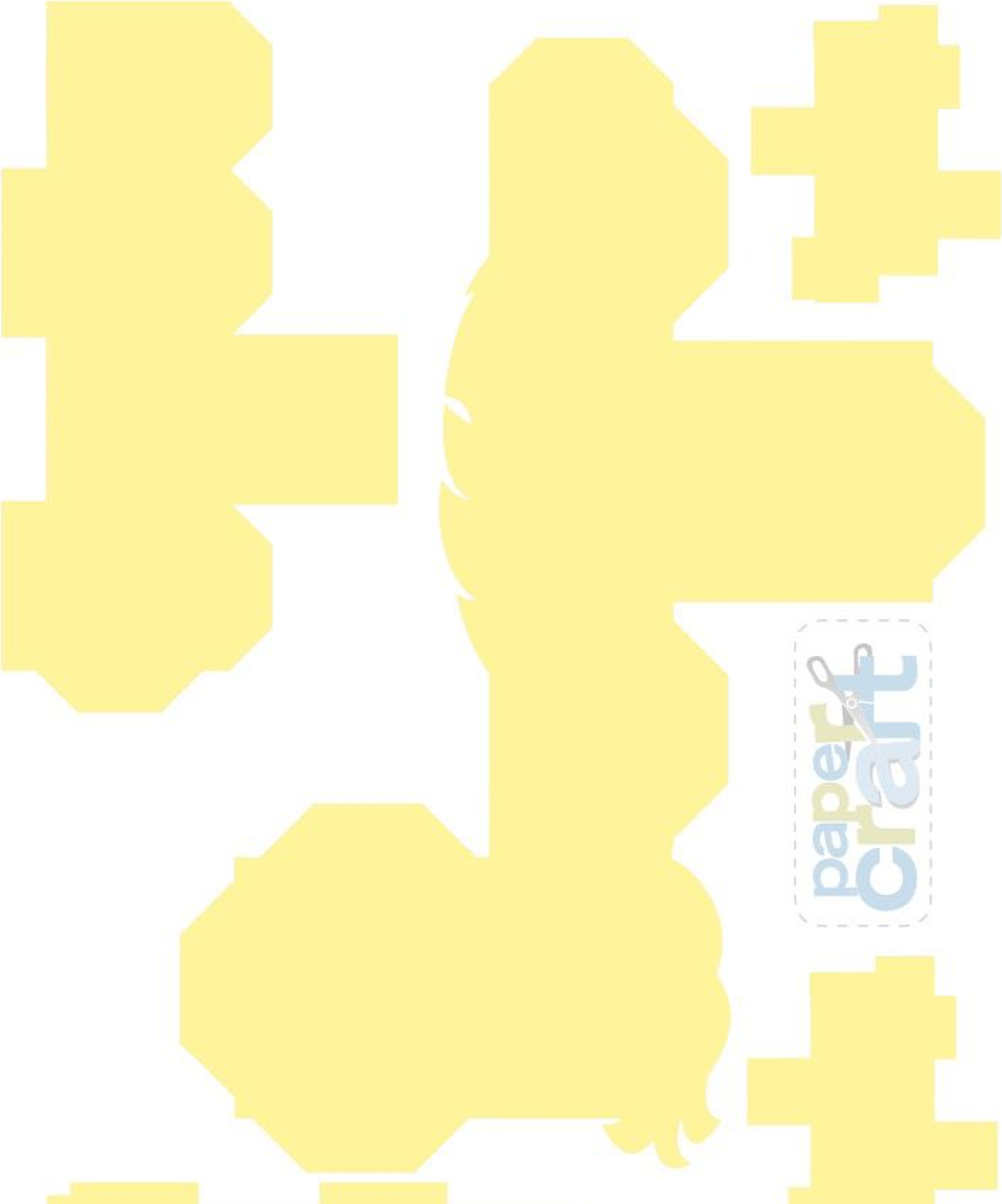
Aldebarán admite que Pegaso es admirable y Albafika logró detener a los espectros un poco a costa de su vida; además, también reconoce que Asmita es de los mejores guerreros dorados, pero no le parece que actúe tan tranquilo (según él) a pesar de la emergencia, y ni así se atrevería a pelear contra él. Volviendo a donde estábamos, Asmita cree que Atenea tiene su fe puesta en alguien equivocado en esta guerra santa, a pesar de que siempre Pegaso es el protector de Atenea, pues cree que Tenma es inmaduro e imprudente. El susodicho se molesta con Asmita, pues no entiende nada de lo que dice y cree que busca traicionar a Sasha, por lo que trata de atacarlo, pero no puede ni acercarse.

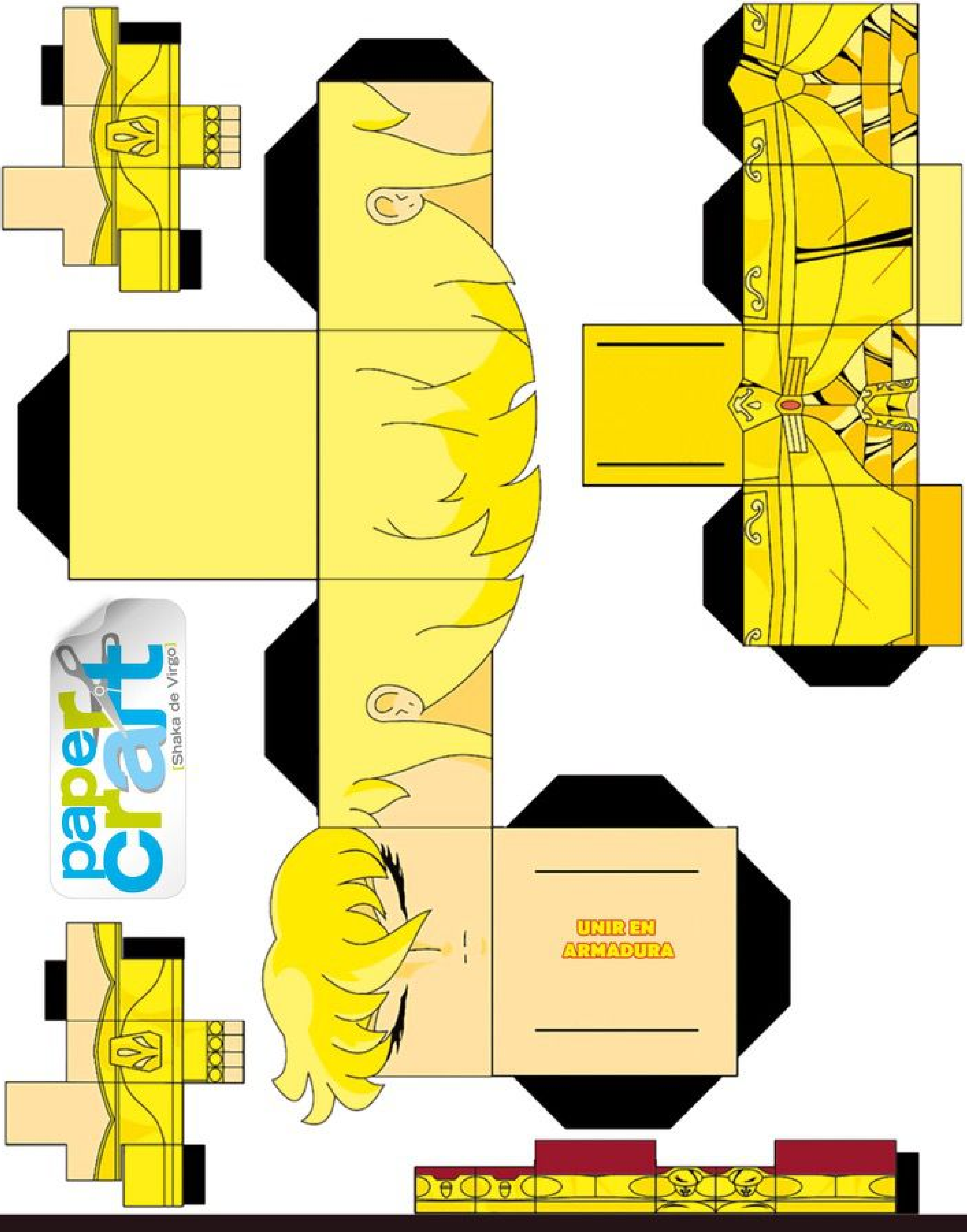
Asmita le dice que si no puede vencerlo, entonces no podrá contra Hades. Por eso el chico comienza a atacarlo insistentemente, mientras Virgo lo presiona un poco haciéndole ver que por proteger mucho a Alone, éste se hizo muy inocente y Hades lo eligió para regresar al mundo. Después de un rato, Asmita comprueba que Tenma es capaz de seguir en la guerra santa y proteger a Atenea, además de que quizá pueda traer de vuelta a su amigo y liberarlo del control de Hades.

DÍA DE FINA BRISA

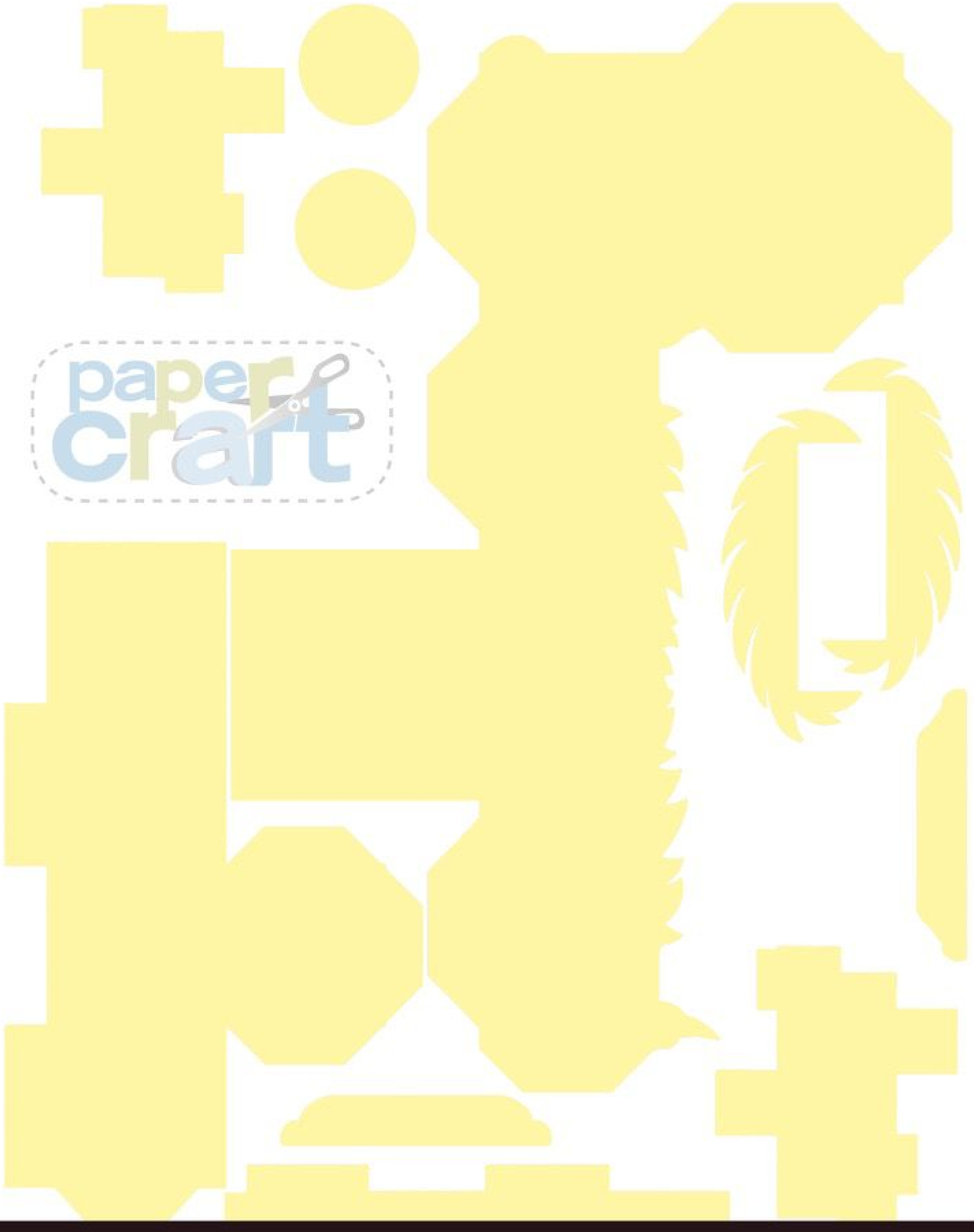
Aquí empieza el octavo episodio. Lo primero que vemos es a Tenma golpeando a Asmita, o al menos eso cree por un segundo, pues vemos que en realidad destruyó el árbol de Sapindus y la pelea con Virgo fue una ilusión. Asmita le dice que Jamil busca los frutos del árbol, por lo que toma 108 y regresa al mundo de los vivos con sus amigos antes de que sea tarde, pues sólo queda una flor en el brazalete de Sasha.

Por otra parte, Asmita ya está de regreso en el santuario y va a ver a Atenea, quien se encuentra orando para mantener la barrera que protege el lugar y le pregunta si ya aclaró sus dudas con respecto a Tenma. El guerrero le contesta que sí y pide que lo disculpe, pero ella



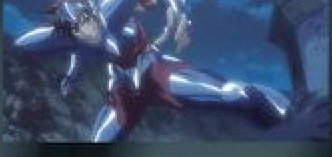

paper
craft
[Shaka de Virgo]
UNIR EN
ARMADURA

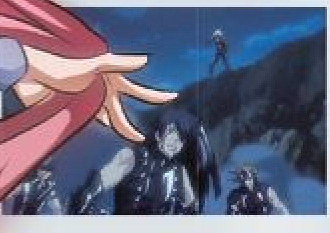
AKIBA-KEi

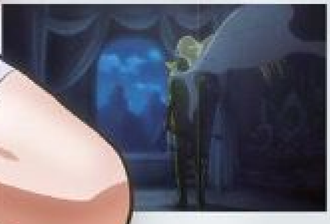


UNIR EN
ARMADURA
paper
craft
[Dokko de Libra]

EL MANGA SE PUBLICA EN LA REVISTA SEMANAL *SHONEN CHAMPION* DE LA EDITORIAL AKITA SHOTEN, DESDE EL 2006.







dice que entiende sus sentimientos, pues él nació invidente y tiene una idea muy negativa de la vida y el mundo que le rodea. Para esto, cuando Asmita va de regreso a la casa de Virgo se topa con Dohko, a quien le menciona que ha visto a Atenea y Tenma, refiriéndose a éste ultimo como el hermano menor de Dohko (no pregunten, también tengo esa duda).

EL REGRESO DE PEGASO AL MUNDO DE LOS VIVOS

Volviendo con Tenma y los demás, ya están cerca del lugar por donde pueden regresar al mundo de los vivos, pero se topan con un espectro que está bloqueando el paso. Yato decide pelear y le dice a Yuzuriha que se lleve a Tenma antes de que sea tarde, lo cual hace y logra que el alma del chico regrese a su cuerpo justo a tiempo.

Yato se queda a pelear, pero lleva las de perder. Justo antes de ser derrotado, regresa al mundo de los vivos sin saber cómo. Jamil explica que fue gracias a la espada de Atenea que él portaba, pues tenía rezos de protección. Después de esa mini explicación, Tenma le agradece por haberlo ayudado tanto.

EL MÁXIMO COSMOS

La felicidad por haber regresado a la vida les dura muy poco, pues justo en ese momento se enteran de que un ejército de espectros está por atacar el templo de Jamil, así que salen para enfrentarlos, pero se detienen al ver que Asmita ha hecho acto de presencia y se ha encargado de todos los enemigos bastante rápido, diciendo que la fruta del árbol que ellos recolectaron sirve para derrotar a los espectros, por lo cual necesitan del máximo cosmos.

Dejándolos un rato, vemos a un espectro algo inusual y simpático, Cat Sith Chesire, de la estrella terrestre bestial (¿Por qué será que me recuerda a *Alicia en el país de las Maravillas*?), quien sólo ve a los derrotados por Asmita y se burla a sus anchas, mientras que uno de ellos se aguanta el coraje de sus burlas y se levanta junto con los demás del ejército (acuérdense que no pueden morir).

Los espectros comienzan a atacar el templo y Yato cree que con Asmita pueden ganar, pero éste les dice que deben pelear sin él, pues debe trabajar con la fruta de Sapindus para purificarla y vencer con ella a los espectros; de paso, restaurar la armadura de Pegaso que quedó sin vida después de su primer encuentro con Hades. La pelea no parece tener fin, pues los espectros se levantan una y otra vez.

Al poco rato, Virgo cumple su objetivo a costa de su vida, recordando cómo conoció a Atenea y creía imposible que en ese entonces ella pudiese llevar al mundo a la salvación. A partir de ese momento, el ejército de Hades deja de ser inmortal y la batalla en el santuario está por comenzar. Por ahora hasta aquí se los dejo, pero en cuanto nos llegue la continuación de la historia se las daremos a conocer. ¡Nos leemos después! ¡Bye-Bye!

FICHA TÉCNICA

HISTORIA ORIGINAL: MASAMI KURUMADA Y SHIORI TESHIGORI **DIRECTOR:** OSAMU NABESHIMA **ESTUDIO:** TMS ENTERTAIMENT **GÉNERO:** AVENTURA Y FANTASÍA **AUDIENCIA:** MAYORES DE 13 AÑOS **AÑO:** 2009-2010 **OPENING:** THE REALM OF ATHENA DE EUROX **ENDING:** HANA NO KUSARI DE MARINA DEL RAY Y MAIKI IKUNO

su único
pecado e
ex

P

...o es ...xistir

Pandora Hearts

Por Riku

POR PARTE DE LOS ESTUDIOS XEBEC, NOS LLEGA ESTA IMPACTANTE HISTORIA DE 25 EPISODIOS BASADOS EN EL MANGA CREADO POR JUN MOCHIZUKI, DIRIGIDOS POR TAKAO KATO, CON LA ADAPTACIÓN DE LA GRANDIOSA MÚSICA COMPUESTA POR YUKI KAJIURA. SE TRANSMITIÓ DURANTE EL 2009. ES UNA GRANDIOSA HISTORIA QUE LES PRESENTARÉ A CONTINUACIÓN.

OZ BEZARIUS, EL FUTURO DUQUE DE LA FAMILIA

En medio de una noche tormentosa, un joven de Oz Bezarius está a punto de recibir un "merecido castigo", o así le dice un hombre con el rostro cubierto, por ser el amo del clan y su pecado que es vivir. La escena desaparece abruptamente y ahora nos situamos en una ciudad enorme que es devorada por una energía oscura.

Cambiamos ahora a un pacífico lugar, haciendo un pequeño retroceso en el tiempo, en el que vemos una mansión alejada de la civilización. Dentro, una mujer de nombre Escate busca desesperadamente al joven amo, pero no logra ubicarlo por ningún lado. La mujer le exige a Gilbert, aterradoramente, que le diga en dónde está porque habrá una ceremonia importante en un rato más.

Después de un momento de amenazas y cosas graciosas, Escate se va. El amo "perdido" sale de un armario que estaba atrás de Gilbert, agradeciéndole que lo haya encubierto. Más tarde su Tío Oscar lo atrapa y le reprende por andar volviendo loca a Escate, pues ella es la asistente de Oz Bezarius. Éste no es otro sino el joven amo, quien cumplirá los 15 años ese día y quedará a cargo de la mansión, en la cual por cierto sólo lleva dos días.

En eso, Escate llama a la puerta para saber si Oz está con Oscar. El chico le pide que lo deje "jugar" un poco más. El Tío accede, advirtiéndole que si hace alguna tontería en su ceremonia llamará a Abyss, un lugar a donde van las malas personas una vez que mueren y nunca salen. Más tarde, Oz le pide a Gilbert que él sea quien le ponga la capa que le darán en la ceremonia. El chico se niega al principio, ya que es un sirviente y no tiene permitido estar presente, pero termina aceptando cuando Oz le dice que es su mejor amigo.

MÁS QUE ILUSIONES

Oz escucha de pronto una melodía. Cuando trata de encontrar de dónde proviene, termina por caer en un agujero junto con Gilbert. Cuando se levantan, ven que frente a un árbol hay una tumba, y colgado de uno de los extremos de la cruz hay una especie de reloj. Sin saber por qué, Oz toma el reloj y le da cuerda. Al hacer esto escucha nuevamente la melodía y de repente está en una habitación llena de muñecas aterradoras.

Los muñecos comienzan a hablar hasta que una niña aparece y los hace callar, para después decirle a Oz que le alegra el

EL MANGA ESTÁ A CARGO DE LA EDITORIAL SQUARE ENIX Y HASTA AHORA SÓLO EXISTEN 10 NÚMEROS PUBLICADOS, AUNQUE TODAVÍA NO SE SABE SI HABRÁ MÁS.

hecho de que esté ahí por ella. Cuando nadie más la ha visitado porque le temen, Oz no sabe ni de qué habla porque jamás la había visto, pero la niña le dice que siempre ha ido a ese lugar por ella. Después de eso Oz se ve rodeado por enormes llamas, mientras que aquella niña, ahora con apariencia más adulta, le dice que lo matará.

Oz es regresado a la realidad cuando Gilbert lo llama insistentemente. Después de un rato deciden regresar, pues la ceremonia ya va a comenzar, pero Oz decide llevarse consigo el reloj, diciéndole a Gilbert que después le preguntará a su Tío de quién es la tumba que vieron. Después de eso, Oz siente que algo malo va a ocurrir, ya que el ambiente a su alrededor se siente muy tenso.

EL RELOJ QUE VUELVE A FUNCIONAR DESPUÉS DE 100 AÑOS

Los invitados a la ceremonia van llegando poco a poco. Oz conoce a Sharon Reinsworth, quien va en representación de la madre de ésta, quedando flechado y poniéndose como un lelo enamorado. Después de las escenas graciosas de un Oz con teatro mental, en el que Sharon y él pasan un rato de calidad juntos (no piensen mal), la chica se va un poco asustada, no sin antes advertirle que se cuide de la gente que quiera aprovecharse de él, además de que busque la sombra que hay en su familia (haciendo alusión a un oscuro pasado) y no olvide a quienes lo apoyan. Eso deja a Oz un poco confundido.

Un poco más tarde, la ceremonia da inicio, cosa que al parecer se da con normalidad, pero cuando Oz toca la pared donde está un reloj que lleva más de 100 años sin funcionar, éste comienza a caminar y las campanas suenan ante todos los presentes que están atónitos por lo ocurrido. De un momento a otro Oz es rodeado por sujetos extraños que llevan una capa roja, mientras que Gilbert, quien está siendo controlado por uno de esos tipos, ha sacado un cuchillo y lo sujeta desde atrás por el cuello. Aquellos hombres se refieren a Oz como el elegido, mencionando que el reloj ha dado su toque de difuntos, y Gilbert lo apuñala en el hombro para abrir con la sangre de Oz, según ellos, la puerta de Abyss.

UNA CHICA DEMENTE DE OTRO MUNDO Y UNA MUERTE NO DESEADA

Antes de que el "ritual" terminara, una especie de hombre conejo que carga una guadaña enorme aparece frente a Oz, al cual los hombres identifican como B-Rabbit (qué originales), el cual cambia su apariencia a la de la chica con la que Oz había alucinado aquella tarde. La chica se refiere a los hombres de rojo como shinigami (dios de la muerte) y dice que acaba de decidir que Oz es de su propiedad y no dejará que le hagan algo a "sus cosas", empezando así una batalla.

Cuando Oz escucha que los tipos intentaban llevarlo a Abyss, por parte de la chica que ahora es su "dueña" y parece una psicópata, él no puede creer que sea más que una simple leyenda. Gilbert ahora fuera del control mental, pregunta qué es lo que ha hecho su amo para merecer el castigo. Cuando un rayo cae cerca y alumbra el lugar, Gilbert logra ver el rostro del tipo, quedando atónito y tratando de evitar que Oz lo ataque con una espada interponiéndose, por lo que acaba siendo herido gravemente por su propio mejor amigo. Después de eso, Oz es enviado a Abyss.

LA EXCÉNTRICA ALICE

El chico Bezarius está rondando en el territorio conocido como Abyss, aún con vida pero no a salvo de morir, caminando en un lugar que parece estar lleno de cosas hechas pedazos y de juguetes aterradores que tratan de devorarlo, hasta que los detiene B-Rabbit, a quien Oz llama "señora acoso sexual" (resultado: un Oz pateado e inconsciente). La chica le dice que ella y los demás seres de ese mundo son conocidos como Chains al haber nacido en Abyss, con varios niveles y siendo ella de los más poderosos.

Oz le pregunta por qué trató de matarlo cuando se vieron en donde estaba la tumba, pero B-Rabbit dice que la primera vez que lo vio fue cuando lo salvó de los shinigamis. Para esto, el verdadero nombre de la chica es Alice, así que el nombre de B-Rabbit es más un apodo que le han

puesto los shinigamis, al igual que Black Hare. Su objetivo es salir de aquel mundo, pero para ello debe hacer un contrato con alguien, por lo que ha elegido a Oz únicamente guiada por la melodía del reloj que encontró. Desde ese momento entre ellos se hace una conexión especial a pesar de que no sepan nada el uno de otro, aunque lo que no sabía Oz es que el contrato implicaba que ella tomara posesión de su cuerpo, lo cual le acarreará una serie de problemas que deberá superar junto con Alice.

Ahora es tiempo de descubrir por qué los shinigamis lo querían muerto y quién era el tipo al que Gilbert defendió, reencontrándose con su mejor amigo que está fuera de peligro y teniendo a más aliados que lo ayudarán, entre ellos Sharon, Break (su guardián) y Gil, un hombre que se encargará de defenderlo a cualquier costo y que no es otro sino Gilbert ya crecido, pero al principio se presenta como Raven. Además de todo, estará bajo la vigilancia del grupo Pandora, el cual se encarga de los estudios de Abyss. Tanto Oz como Alice se verán obligados a unirse a él, pero la segunda aprovechará para recuperar los recuerdos que perdió cuando cayó en Abyss.

EL LADO CÓMICO... MAIDORA HEARTS

En la serie existen dos especiales hasta ahora (que obviamente el título nos dice que están llenos de maids), los cuales son extras que salieron junto a los DVD´s y no se vieron en televisión. El primero de ellos nos muestra a un Oz todo carismático y Don Juan que agradece a los y las fans por comprar el DVD, diciendo cosas raras como "el destino nos unió" y cosas así, y todo porque lo están filmando. El caso es que se nos presenta una parodia como en los juegos de "adivina quién es el culpable", teniendo a Break, el guardián de Sharon, como el detective que busca esclarecer un asesinato (el de Alice), además de que todos están vestidos de forma rara.

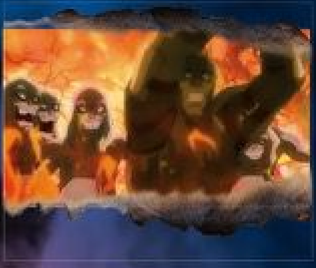
En el segundo vemos a Gilbert, quien hace el agradecimiento, y se detiene porque un gato aparece y se aterroriza, después a Sharon, quien planea que Alice actúe como debería hacerlo una mujer (pues tiene malísimos modales y parece chico). No puedo decir mucho porque los especiales son de menos de 5 minutos, así que hasta aquí se los dejo, esperando que se animen a ver esta grandiosa serie. ¡Nos leemos después!
¡Bye-Bye!

POR AHORA HAY RUMORES DE QUE HABRÁ UNA SEGUNDA TEMPORADA, PERO NADA SE HA CONFIRMADO.

FICHA TÉCNICA

IDEA ORIGINAL: JUN MOCHIZUKI **DIRECTOR:** TAKAO KATO **ESTUDIO:** XEBEC **MÚSICA:** YUKI KAJIURA **GÉNERO:** MISTERIO, FANTASÍA, ACCIÓN, COMEDIA, ROMANCE **AUDIENCIA:** MAYORES DE 13 AÑOS **EPISODIOS:** 25 Y 2 EXTRAS **OPENING:** PARALLEL HEARTS DE FICTIONJUNCTION **ENDINGS:** MAZE Y WATASHI WO MITSUKETE DE SAVAGE GENIUS.

im



dante's ferno

Por Izzaki

Porque el infierno nunca se vio tan bien

PERTURBADOR, SALVAJE Y TOTALMENTE ADICTIVO, ASÍ ES COMO SE HA DESCRITO AL VIDEOJUEGO *DANTE´S INFERNO*, DE ELECTRONIC ARTS, QUE AL IGUAL QUE EL HOME VIDEO, SE ESTRENÓ APENAS EN FEBRERO DE ESTE AÑO. BASADO EN LA *DIVINA COMEDIA* DE DANTE ALIGHIERI, ESTA PELÍCULA PROMETE MUCHO. ¡VAYAMOS A ECHARLE UN OJO!

UNA PESADILLA

Tras largos años de guerra, Dante, un soldado de las cruzadas, regresa a casa, donde lo espera su amada Beatrice. De camino, el hombre tiene un mal presentimiento, mientras avanza por el oscuro bosque. Al llegar a su casa confirma sus temores, encontrando que sus sirvientes y su padre han sido asesinados de manera brutal. Dante corre al cuarto de su amada, que se encuentra agonizando. Los dos alcanzan a cruzar unas cuantas palabras antes de que la chica muera y su alma pura se eleve hacia los cielos.

TRAS LAS PUERTAS DEL INFIERNO

Pero como si esto no fuera suficiente desgracia el suelo se abre y de él surge Lucifer, y se lleva el alma de Beatrice. Dante corre desesperado pero no logra alcanzarlo. Junto a las puertas del infierno unas manos brotan de la tierra y le cosen al cruzado unas cintas en el pecho, que simbolizan los muchos pecados que ha cometido en su vida. Después Dante se encuentra con Virgilio, el poeta, que le dice que para abrir esas puertas necesitará fe. Por fin las puertas ceden y Dante se arroja a las ardientes profundidades del infierno tras Beatrice.

Virgilio se ofrece a guiar a Dante a través de los nueve círculos del infierno. Dante avanza, junto con decenas de condenados, a bordo de una gigantesca barca, en cuyo frente hay una cara que le dice a Dante que su voluntad no bastará para atravesar el infierno. El cruzado no se deja impresionar y acaba con los demonios que lo atacan y con la barca, tomando como arma una gran guadaña. Mientras tanto, Beatrice es presa de la diabólica seducción de Lucifer.

LIMBO

Conforme se adentra en el infierno, Dante va recordando partes de su vida. Cuando Virgilio lo guía al limbo, Dante se acuerda de su hijo, que murió apenas al nacer del vientre de Beatrice. Pero no todo puede ser tan pacífico, así que una legión de fetos atacan a Dante, que huye ayudado por Virgilio. Ambos pasan por un salón donde los grandes filósofos de la antigüedad discuten y Dante se encuentra con Saladino, un antiguo enemigo al que mató a sangre fría tiempo atrás.

En el limbo también es donde las almas son juzgadas y son enviadas a su círculo correspondiente, según el pecado que cometieron, todo gracias a una sofisticada maquinaria.

LUJURIA

Cuando Dante llega a este círculo todo está envuelto en una terrible tormenta, y pasando unas columnas con formas muy a tono con la temática de la lujuria el cruzado se encuentra con mujeres que se ponen cariñosas con él, pero las desprecia y despedaza con su guadaña. Después Dante se encuentra con Lucifer, quien le muestra a Beatrice cómo él le fue infiel durante las Cruzadas. El hombre trata de justificarse pero Beatrice está decepcionada y Lucifer le dice que la tierra es también un infierno y que los hombres son sus demonios.

GULA

En uno de los círculos más asquerosos, el modo en que funcionan las cosas es comer o ser comido. Multitudes de obesos huyen de una bestia de tres cabezas y muchas bocas que los devora. Pero esto no es todo, pues dentro de la bestia el tormento sigue, ya que ahí a los glotones les es negada la comida y se consumen lentamente. Ahí Dante encuentra a un conocido y lo libera con el poder de una cruz, lo que no le hace gracia a Lucifer. Beatrice no está ahí y Dante prosigue su búsqueda.

AVARICIA

Este es un lugar lleno de oro y monedas, donde los avariciosos son torturados con lo que más atesoraban en vida. Dante no puede evitar recordar a su padre, quien siempre fue presa de este pecado, y menuda sorpresa se lleva cuando se lo encuentra, como parte de los subordinados de Lucifer en ese círculo. A pesar de ser familia, la pelea no se hace esperar y Dante tiene que acabar con su padre para seguir adelante.

Beatrice, por su parte, ruega a Dios que la salve, pero Lucifer se burla de ella diciéndole que sus plegarias allí no valen nada y que la va a hacer su esposa, la reina del infierno.

IRA

Dante y Virgilio pasan rápidamente por ahí, que es un sitio lleno de personas hundidas en un pantano y sucumbiendo a su ira eternamente. Poco después llegan, sobre el hombro de un monstruo gigante, a la Ciudad de la Desesperación, donde se oye el anuncio que hace Lucifer de su unión con Beatrice. Una vez más, Dante trata de acercarse pero falla, y la chica, a pesar de su precaria situación, se mantiene firme ante Lucifer. Para acceder al siguiente círculo Dante derrota a un minotauro.

VIOLENCIA

Dante está cada vez más arrepentido de los pecados y masacres que ha cometido. En este círculo, donde hay lagos de sangre y bosques de dolor infinitos para los suicidas, Dante encuentra a su madre, quien se quitó la vida hace tiempo ya y la libera usando su cruz. Más tarde también se topa con Francesco, uno de sus compañeros cruzados, quien llegó ahí por pecados similares a los de Dante.

ENGAÑO

La sombra de sus pecados atormenta a Dante, que se da cuenta de que Beatrice murió por su culpa, porque alguien quería vengarse de él, y Beatrice ha perdido la fe en él y se une a Lucifer, convirtiéndose en su esposa y despreciando a Dante, quien a pesar de los maltratos de la chica le suplica perdón. Ella finalmente acepta y vuelve a la gracia de Dios, por lo que su alma es liberada. Ahora Dante debe enfrentarse a Lucifer sólo para escapar del infierno.

TRAICIÓN

Aquí, en el círculo más bajo del infierno no hay fuego, sino frío y polvo, además de traidores: por supuesto, entre ellos el más grande, Lucifer. Dante se enfrenta a él en una lucha desigual donde el cruzado no tiene muchas posibilidades, pero con el poder de Dios y de su guadaña logra engañar al mismo diablo y escapar del infierno, para poder reunirse con Beatrice, aunque el mal no ha sido aniquilado por completo.

SEIS VISIONES DEL INFIERNO

Enemigos sorprendentes, criaturas abominables, y litros y litros de sangre son lo que aderezan esta aventura épica contada por seis directores en seis estilos, que aunque en ocasiones son bastante diferentes no rompen con la continuidad y dramatismo del OVA.

Dirigida por **Victor Cook** (*Hellboy Animated: Blood and Iron*), escrita por **Brandon Auman** (*Iron Man: Armored Adventures*) y producida por Starz Media's Film Roman, esta película reúne los talentos de varios grandes de la industria del anime, entre ellos los responsables de *Blood: The Last Vampire*, *Samurai Champloo* y *Ergo Proxy*.

EN CONCLUSIÓN

Hay quien puede asegurar que después de esta adaptación de su obra, Dante Alighieri está revolcándose en su tumba, pero lo cierto es que siguiendo los pasos de *Animatrix* y de *Batman Gotham Knight*, es una de las mejoras formas de conjuntar el anime con algo más, ya sea un cómic, una película o un videojuego. Que lo disfruten y hasta la próxima.

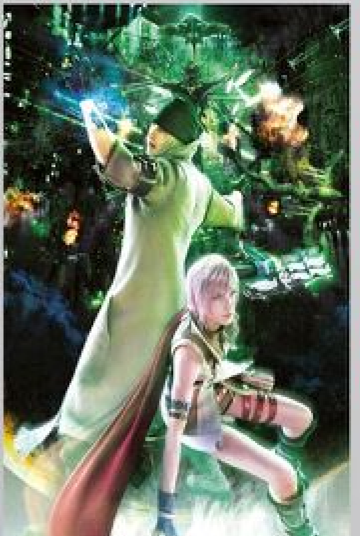
¡QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE A TODOS!

FINAL FANTASY XIII

Por Mario Monroy

LA LARGA ESPERA HA LLEGADO A SU FIN

TRAS VARIOS AÑOS DE SECRETOS, *FINAL FANASTY XIII* YA SE ENCUENTRA EN LOS ESTANTES DE LAS TIENDAS DE VIDEOJUEGOS. EL 9 DE MARZO DE 2010 SE CONVIRTIÓ EN EL DÍA MÁS ESPERADO POR TODOS LOS AMANTES DE LOS JUEGOS RPG.



Final Fantasy XIII recupera la ambientación con toques futuristas de algunas de las anteriores entregas, algo que no es nuevo, pues sus creadores acostumbran a alternar temática entre lanzamientos de la saga principal. Así pues, y en la línea del ***VII*** y ***VIII***, ***Final Fantasy XIII*** mezcla diferentes culturas y arquitecturas tanto fantásticas y étnicas como de ciencia ficción.

UN MUNDO DE CRISTALES

El mundo de esta historia está regido por los fal'Cie, unas criaturas sobrenaturales que el director del juego describió como "máquinas divinas rodeadas de cristales" y que la población considera dioses, aunque existe en la mitología de Fabula Nova Crystallis un poder mucho mayor que es el que los envió al mundo. Fabula Nova Crystallis es, recordemos, la leyenda que une varios títulos de la saga como *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy Versus XIII* y *Final Fantasy Agito XIII* bajo un mismo universo con cristales como protagonistas.

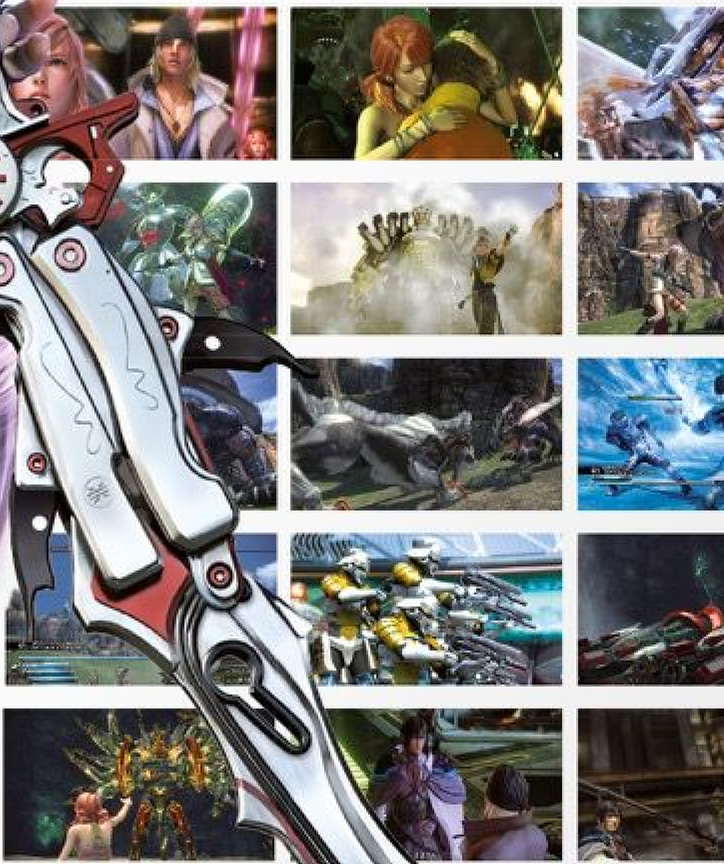
Los fal'Cie eligen a seres humanos –llamados 'los marcados'– para convertirse en sus sirvientes. Estos elegidos reciben el nombre de l'Cie, reciben el don de invocar a los Eidolon, formidables criaturas. El destino que aguarda a aquellos l'Cie que no consiguen cumplir su objetivo es terrible, acabando convertidos en engendros, por lo que ser llamado e intercedido por un fal'Cie es algo visto como una verdadera maldición.

Según la historia de *Final Fantasy XIII*, un fal'Cie construyó hace miles de años un paraíso para la población que flota sobre Pulse. El fal'Cie de Cocoon crea formas de vida y máquinas para prosperidad de sus habitantes, las diferencias tras tantas generaciones entre Cocoon y Pulse separan las dos civilizaciones. Los nacidos en Pulse son considerados no gratos en Cocoon, y exiliados tras una cuarentena por el poder gubernamental y teocrático de la ciudad flotante, conocido como Sanctum.

UN SISTEMA PERFECCIONADO

Al igual que en anteriores títulos de la saga, en *Final Fantasy XIII* las invocaciones tienen un peso importante, no sólo como ayuda durante los combates. Juegos

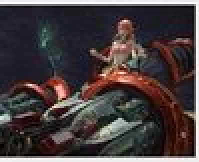
SY

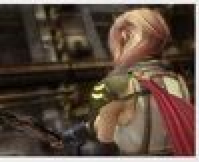


como *Final Fantasy VI* o *IX* contaban con estas fuerzas sobrenaturales como parte del propio argumento. *Final Fantasy X* contaba con una religión en torno a estos poderosos aliados. En el *XIII*, vuelven a cambiar su denominación por el de Eidolon. Cada l'Cie tiene un Eidolon asociado a él por la marca que lo distingue. Lightning utiliza a Odín, Snow a Shiva (elemento hielo), Vanille a Hecatoncheir (elemento tierra), Sazh a Brynhildr (elemento fuego), Hope a Alexander –otro viejo conocido–, y Fang a Bahamut, no elemental. Cada uno de los Eidolon puede tomar forma de algún tipo de vehículo, o mecanismo, que tiene uso también durante el combate; por ejemplo, Shiva en moto, Odín en caballo y Brynhildr en coche.

El juego no dispone de puntos de experiencia, y evolucionan con un sistema que recuerda al visto en *Final Fantasy X*. Los puntos Crystarium (CP) se consiguen luchando, y sirven para adquirir las mejoras, magias y habilidades en el panel de habilidades, abriendo las posibilidades a otras habilidades más potentes.

Los tiempos para atacar se definen por el ATB o Active Time Battle, en forma de barra dividida en secciones. Cada comando lleva asociado un coste de ATB, por lo que se pueden realizar varios ataques hasta consumirla por completo. Las posibilidades son las habituales como atacar físicamente, invocar o usar magias con la particularidad de que no existen puntos de magia (MP) debido a que la limitación ya viene dada por el coste ATB. Lo anterior significa que fuera de la batalla no pueden utilizarse magias





(por ejemplo, la de curación), algo que los desarrolladores han solucionado restaurando la vitalidad tras cada combate.

Otra particularidad del sistema de *Final Fantasy XIII* es la ausencia de límites en los poderosos ataques personales, debido a que cada ataque final ya está definido por su invariable invocación. Tampoco será posible esta vez huir del combate una vez ha comenzado (aunque existe un objeto para evitarlas).

Si somos derrotados, podemos volver a intentarlo o continuar desde el último punto de guardado, en lo que, además de salvar la partida, podemos comprar o vender ítems.

Otra particularidad es la barra Break que tiene cada enemigo del juego. Golpeando con combos se puede dañar aún más al enemigo y lanzarlos al aire para golpearlos antes de caer al suelo. Finalmente, tras el combate, se da una puntuación al jugador que califica sus acciones, así como el tiempo de duración y número de combos.

El jugador sólo controla a un personaje a la vez. El resto puede ser afectado por el sistema "Paradigm Shift", una de las últimas incorporaciones al sistema de combate, que ha ido evolucionando con el paso del tiempo.

Las invocaciones poseen un característico diseño futurista, que además forma parte de sus habilidades. Para invocarlos durante el combate se usan los puntos tácticos (TP), que se acumulan ganando batallas. Su vitalidad se define por los puntos de invocación (SP), que decrece con cada golpe y con el tiempo. Al igual que en *Final Fantasy XII*, los dos compañeros que no han invocado desaparecen de la batalla momentáneamente y no reaparecen hasta que el Eidolon agota su SP.

Únicamente la linealidad de la que hace gala parece limitar las aspiraciones del juego por convertirse en el máximo exponente del rol actualmente. Por suerte, Square Enix asegura que la duración del juego supera las 50 horas, y muchas más si deseamos cumplir misiones alternativas, que en este caso tienen lugar en Pulse.

PERSONAJES

Lightning- Ha borrado sus lazos con su pasado, y con ello su nombre, tras la muerte de sus padres. Según el propio **Tetsuya Nomura**, diseñador de personajes, y director de *Kingdom Hearts* y *Versus XIII*, es una versión femenina de Cloud Strife, el famoso héroe de la séptima entrega. Su personalidad no es el de la clásica chica de la saga, su rol va más allá del de las mujeres guerreras como Tifa o Terra, e incluso de Ashe, la políticamente comprometida princesa de Dalmasca.

Serah Farron- Hermana pequeña de Lightning, la cual se distanció de ella durante su ingreso en la fuerza PSICOM, no es un personaje controlable aunque tiene un gran papel en la historia. Es una l'Cie (la primera de Pulse en Cocoon), cuyo objetivo es conducir a más gente al fal'Cie Anima para ser convertida en l'Cie. Tanto Lightning como Snow deberán unir fuerzas para protegerla y olvidar los problemas del pasado.

Snow Villiers- También un l'Cie es el líder del Equipo Nora, un grupo rebelde que lucha contra Sanctum. Está rodeado de amigos como Gadot y Lebreau, con los que creció en Cocoon. Cuando PSICOM ocupa su ciudad y expulsa a la población que se cree contaminada de Pulse, toman la conciencia de luchar contra esta fuerza. Posteriormente se les uniría Maqui, formando un equipo inseparable.

Sazh- Lo conocemos al inicio del juego, acompañando a la protagonista tras un accidente de tren en Cocoon. Piloto profesional de naves, conoció a Lightning en sus años de PSICOM, y se volverá un l'Cie como el resto de protagonistas al conocer el fal'Cie de Pulse. A él también le invade un sentimiento de odio a Sanctum, pues uno de sus oficiales, la teniente coronel Jihl Nabaat, ha cristalizado a su hijo. Va acompañado de una cría de chocobo que tenía planeado regalar a su hijo.

Oerba Dia Vanille- Es otra de las primeras protagonistas que fueron desveladas por Square Enix. Es nativa de Pulse, al igual que Oerba Yun Fang. A esta l'Cie la podemos ver capturada por Sanctum, pero Snow y el Equipo Nora consigue rescatarla junto con Hope.

Hope Estheim- Un joven de 14 años, de una familia acomodada, con buenos modales. Su madre muere en los primeros minutos de juego. Hope aguardará resentimientos a Snow por el incidente, por lo que acompañará a Lightning (la cual se hace cargo de él y lo protege) y el resto de l'Cie, pero sin olvidar la venganza.

Oerba Yun Fang- Su aspecto recuerda en parte a Rinoa, de *Final Fantasy VIII*, con un aspecto salvaje. Fuerte y misteriosa, su marca l'Cie es blanca, a diferencia de la del resto que es negra, por trabajar con Sanctum (a pesar de ser nativa de Pulse). Es más fuerte y obstinada que Lightning y Snow. Nomura reconoce que parte de la personalidad femenina y sexy de Lightning se pasó a Fang para hacer de la protagonista principal un personaje más serio.

Por Larxene

OTOME ROAD

EL PARAÍSO DE TODA CHICA EN UNA SOLA CALLE

EN TODO EL MUNDO, ES BIEN SABIDO QUE EN TIERRAS NIPONAS HAY UN ESPACIO DESTINADO PARA TODOS LOS COMPRADORES DE LAS NOVEDADES, MEJOR CONOCIDO COMO AKIHABARA; LO QUE ALGUNOS NO SABEN ES QUE, POR AQUELLOS MISMOS LUGARES, EXISTE UN ESPACIO DEDICADO EXCLUSIVAMENTE PARA EL PÚBLICO FEMENINO, EL CUAL ES MEJOR CONOCIDO COMO OTOME ROAD.

¿DÓNDE ESTÁ Y POR QUÉ LO LLAMAN ASÍ?

Este trayecto, al que también se le conoce con su traducción al inglés como el "camino de la doncella", se ubica en la calle Ikebukuro del distrito de Tokio, ubicada específicamente al costado oeste del famoso edificio Sunshine cerca de la estación de trenes de ahí (ya saben, ese edificio que en muchas series de anime como *Sailor Moon* y *Digimon* nos ponían).

El nombre de este espacio se da a conocer en el 2004, específicamente durante el mes de mayo, gracias a una revista japonesa de gran renombre; y este mismo nombre deriva en gran parte de la gran cantidad de tiendas que se especializan en la venta de mangas, animes y doujinshis dirigidos a las chicas, mejor conocidas también como Otome-kei.

Por lo general en esta calle puede verse a una gran cantidad de hombres y mujeres y es considerada como una parte alterna de Akihabara, dedicada exclusivamente a las chicas, aunque lo más extraño es que, a pesar de todo lo anterior, no es un área en que se vea frecuentemente a chicos en cosplay como en Akihabara, lo cual hace que el lugar pase muy desapercibido.

LO QUE SE PUEDE ENCONTRAR

Desde mediados de los años ochenta, las tiendas que se enfocan en los artículos de anime y manga se han establecido a los alrededores de la estación Ikebukuro, el mejor lugar para encontrar las novedades o cosas difíciles de conseguir, como lanzamientos de edición limitada y demás.

Todo lo anterior resulta muy bueno, ya que, como sabemos, la mayoría de lo relacionado con el anime y manga, busca atraer al público masculino, mientras que a las chicas nos tienen un poco más abandonadas. Así que un sitio en el que es fácil encontrar todo lo que las chicas buscamos es como el cielo para nosotras.

Mientras que en Akihabara las tiendas son para los hombres que buscan tecnología, buena animación y mangas de temas que a ellos les gustan (guerras, peleas, acción y demás), Otome Road es la opción ideal para las chicas que aman las historias de romance y, por qué no, yaoi, aunque claro está que también podrán encontrar tecnología por el lugar.

LOS RESTAURANTES DE COSPLAY

Ya que este trayecto es como Akihabara pero para las chicas, es obvio que existan lugares en donde se pueda comer; y también que quienes toman la orden caminen por el lugar en cosplay. Lógicamente los más comunes son los que atienden las chicas en trajes de maids, pero al tratarse de la zona para las compradoras, es de suponerse qué clase de cosplayers serán los que se acerquen a

tomar la orden y llevarte el pedido hasta tu mesa (jejeje, qué buena imagen mental).

Otra cosa que cabe destacar es que, por lo general, cuando se ve a personas caminando en cosplay por ese pequeño trayecto es interesante darse cuenta de que en su mayoría son chicas vestidas de personajes masculinos y, en algunos casos, mantienen una relación amorosa entre ellas y no temen demostrarlo abiertamente.

LA MERCANCIA PARA LAS CHICAS

Bueno, ya lo mencioné, pero vale la pena recalcarlo, en las tiendas distribuidas a lo largo de este corredor se pueden encontrar las especializadas en todo lo que a anime y manga se refiera. En esos pequeños espacios llenos de mercancía al por mayor, las chicas pueden conseguir una buena cantidad de material dedicado a ellas, ya sea por mangakas profesionales y de renombre, o por gente como ellas, fanáticas del tema en cuestión.

LAS CHICAS FUJIOSHI

El término Fujioshi significa "chica podrida" y se usa desde épocas remotas entre las mujeres que tenían la creencia de que por gustarles una relación amorosa entre dos hombres, su manera de pensar era equivocada y enfermiza. Obviamente comenzó a manifestarse cuando en un anime las chicas veían una fuerte amistad entre dos chicos y comenzaban a fantasear con una relación amorosa ente ambos, lo cual cambió en los años setenta con la aparición de las primeras series yaoi.

Como muchas sabemos (me incluyo), el yaoi ya no es tan criticado como antes, y muchas chicas se sienten orgullosas de ser seguidoras del género, pero el término se sigue empleando en algunos casos, pues por lo general cuando una trata de llevar a otra por ese mismo camino, se refiere a éste como "el lado oscuro" (jejeje). Ahora las chicas fujioshi son vistas como otro clan con aficiones al anime y no deben esconderse como años atrás.

LA CONTRAPARTE PARA LOS CHICOS

Ya les mencionamos que Otome Road es la calle dedicada a las chicas, pero vale la pena hacer mención rápida de la zona masculina: Akihabara. Este lugar es conocido también como la zona de la electrónica, llena de luces y gente por ser la zona comercial más importante de la isla. Al contrario de lo que la mayoría cree, no sólo se encuentra tecnología en esa zona, sino muchas cosas más.

He aquí la injusticia, Akihabara tiene varias calles que la componen mientras que Otome es una sola (¡eso es injusticia!), pero bueno, para darse una idea de cómo están distribuidas las tiendas pueden dársela si se imaginan las calles del Centro Histórico del Distrito Federal (los que viven aquí y van seguido, claro está), ciertas calles en que sólo se vende algo en específico.

La ventaja es que es uno de los pocos lugares en los que es fácil encontrar a alguien que entienda tu mismo idioma, siendo una gran ventaja y facilidad para consumir. Las tiendas para los akibas se concentran en las calles de esta zona, así como alguna que otra galería de productoras y empresas dedicadas a videojuegos, karaokes y eventos que involucran a algunos seiyuus.

Por ahora es toda la información con la que contamos, y por lo menos es una probadita de lo que les espera a todos los que viajen a tierras orientales y quieran pasear un poco entre estas calles y gastarse su dinero a lo… digo, llevar uno que otro recuerdito a sus amigos y familiares que se quedaron en casa y han de estar maldiciendo su suerte por no ir ellos… ups, ¿dije eso en voz alta?... en fin, si nos llega más información de la zona y sus atracciones se las haremos llegar.

¡Nos leemos después!
¡Bye-Bye!

The Alfee empezó con cuatro miembros allá por 1973, cuando todos se conocieron en la Universidad Meiji Gakuin; sin embargo, al poco tiempo de haberse integrado como banda, **Yasuo Miyake** dejó el grupo, quedándose los tres que siguen hasta ahora, es decir: **Toshihiko Takamizaka**, quien toca la guitarra eléctrica de manera magistral; **Konosuke Sakazaki**, encargado de la guitarra acústica y las percusiones; y **Sakurai Masaru** en el bajo. Y en cuanto a la voz, hay que decir que todos ponen de su parte.

UNA LARGA TRAYECTORIA

Cuando digo que la cantidad de discos, sencillos, recopilaciones y videos en diferentes formatos que ha sacado este grupo es abundante, mejor debería decir que reseñarlos es una tarea titánica, pero vayamos paso a paso.

El debut de esta banda fue en 1974 con el single *Summer showe/Dangerous Apple*. A partir de entonces ha lanzado al mercado 53 discos, aproximadamente 134 videos, contando el ahora antaño VHS y DVD's. Algunos de sus álbumes más importantes son *100 OKU No Love Story, Nouvelle Vague, ONE -Venus of Rock* y, por supuesto, los discos recopilatorios como *The Alfee 30th Anniversary Hit Single Collection 37* y *Starting Over: Best Hit of the Alfee*, que salieron en 2004 y 2006, respectivamente.

Lo realmente genial de este grupo es que, a pesar de los años, los cambios y muchas otras cosas, los integrantes siguen juntos e innovando en la escena de la j-music.

SENCILLITOS Y CARISMÁTICOS

Sin hacer fan service o tener atuendos complicados o cabellos de colores, estos tres músicos se han sabido ganar a la gente, que los sigue incondicionalmente desde sus inicios o que se aficiona a ellos por haber escuchado alguna de sus canciones como ending u opening de una serie.

El aspecto de los integrantes de **The Alfee** es, en general, muy normalito, sobre todo comparándolo con el de los chicos de los grupos de visual-kei, j-rock o j-pop que destacan por ser muy extravagantes. Los músicos de The Alfee usan muchos colores claros o trajes de tonos vistosos como guinda o dorado; sin embargo, los veremos muy comunes sobre el escenario. **Konosuke Sakazaki** y **Sakurai Masaru** dan conciertos vestidos como cualquier persona en fin de semana. El que se da a notar más es **Takamizawa**, que trae el cabello largo y gusta de usar joyería. Bueno, actualmente porque hace tiempo los chicos sí solían usar vestuarios más locochones.

Hablando de destacar, Takamizawa no sólo destaca por su apariencia, sino por ser un verdadero as de la guitarra eléctrica, que definitivamente contribuye a que las canciones de The Alfee sean lo que son. La verdad es que en un toquín de este grupo japonés todos se prenden cuando Takamizawa nos sorprende con uno de sus famosos solos. Y qué decir de las hermosas guitarras que este músico usa en sus conciertos.

Los videos de The Alfee se caracterizan por no andarse con complicaciones. La mayoría son más bien sencillos, nos presentan a la banda tocando, algunos ángulos interesantes y efectos de luces o imágenes, pero nada más. En sus conciertos tampoco veremos el gran despliegue de pirotecnia o cosas así, pero sí unos efectos de luces geniales y una que otra sorpresa que quedan perfectamente con la música de este grupo.

CON SENTIMIENTO

Prácticamente no existen traducciones de las letras de las

THE ALFEE
UN SONIDO DE MÁS DE 30 AÑOS

Por Izzaki

PODRÍAMOS PENSAR QUE LA MÚSICA ACTUALMENTE ES DE USAR Y TIRAR: PEGA UN RATO Y LUEGO SE OLVIDA, PUES CON TANTOS ARTISTAS ES FÁCIL QUE EL ÉXITO SE VUELVA FUGAZ; SIN EMBARGO, HAY GRUPOS QUE NOS SORPRENDEN CON SU TRAYECTORIA Y SU CAPACIDAD DE ADAPTACIÓN.

canciones de The Alfee, y como muchos, por muy akibas que seamos, nomás no hablamos o entendemos el japonés. A ese nivel mucho del contenido de las canciones queda sin entenderse, pero el idioma no es un obstáculo para este grupo, cuyas canciones son siempre muy intensas, logrando involucrarnos en el sentimiento y la música que nos indican que simplemente nos dejemos llevar.

Lo que sí es que el amor es un tema muy recurrente en la inmensa discografía de The Alfee, con un ritmo suave, casi inocente o con la fuerza de los riffs de una guitarra eléctrica y una voz potente. Las canciones de este grupo nos remiten una y otra vez al amor y a sus innumerables facetas, así que no se sorprendan si encuentran la palabra "love" una y otra vez en sus discos.

HASTA CON EL PATO DONALD

The Alfee ha tenido importantes participaciones en varias series de anime, empezando por uno de los OVAS de *Touch*. Una serie que, si bien no se conoció mucho por acá, en Japón es muy recordada. En este anime The Alfee interpreta *Kimi ga Toorisugita Ato Ni (Don´t Pass by Me)* y *For the Brand New Dream*, opening y ending de la serie.

Más sonada es su interpretación de *Brave Love*, tema principal de *Galaxy Express 999 Eternal Fantasy*, película de **Leiji Matsumoto** que salió en 1998. Y para *Uchuu Senkan Yamato Fukkatsu-hen*, OVA que se estrenó en diciembre de 2009, que nos muestra el regreso del crucero espacial Yamato con animación moderna, con *Kono Ai o Sasagete (Offer this Love)* como tema de entrada, compuesto e interpretado, por supuesto, por The Alfee.

Pero este grupo no se limita al anime, pues sus canciones han sido el tema musical de varios anuncios, por ejemplo, *Love Letter* fue la canción para Shouwa Note, un comercial de 1978. Después en 1984 *Pavement of Lovers* sirvió para anunciar chocolate con almendras y un año después *All Nippon Airways* tomó *Windy Day, with You* dentro de una campaña publicitaria. Ya en los noventa la música de The Alfee estuvo presente en eventos deportivos y comerciales diversos.

Además, este grupo japonés ha colaborado en el soundtrack de muchas películas y series de televisión, la más reciente de ellas es *Mikon Roku Shimai (Seis hermanas solteras)*, donde The Alfee interpreta *Innocent Love* y *Lifetime Love*, los temas de entrada de las dos temporadas que tiene ese drama emitido durante 2008.

Y claro que The Alfee ha estado en muchos otros lugares y eventos, por ejemplo en el festejo de los 65 años de creación del Pato Donald, donde el grupo canta *D.D.D*, una canción para celebrar a este personaje. Les recomiendo que busquen el video, es de lo más bizarro y divertido.

A PESAR DE LOS AÑOS

The Alfee sigue en acción, y prueba de esto es el sencillo que el grupo produjo en octubre de 2009, cuyo título es *Yoake wo motomete*, lanzado en una edición especial con tres portadas diferentes.

Esta banda es una de las más admiradas de Japón; ha atravesado por la época del vinil y el casete, pasando por los CD's y ahora los iPod y la música en Internet. The Alfee es un grupo que se ha sabido mantener actual en su música, en los temas que trata y lo más importante, en el gusto de los akibas. Después de todo, las canciones de amor nunca pasan de moda. Córranle a buscar rolas de The Alfee que yo haré lo mismo.

KAWAII
lindura por todas partes

Por Izzaki

COMO AKIBAS, ES YA COSA COMÚN QUE CONOZCAMOS VARIAS PALABRAS JAPONESAS Y QUE INCLUSO LAS USEMOS EN NUESTRA VIDA DIARIA. ¿CUÁNTAS VECES NO HAN DICHO QUE ALGO O ALGUIEN ES *KAWAII*? ¿Y CUÁNTAS VECES NO HEMOS VISTO ESTA PALABRA EN REVISTAS, PÁGINAS DE INTERNET, FANFICS Y DEMÁS? SEGURAMENTE MUCHOS TENEMOS IDEA DE QUÉ ES LO *KAWAII*, PERO ESTA IDEA DE LO TIERNO VA MUCHO MÁS ALLÁ DE PELUCHES, Y EN JAPÓN ES LLEVADO HASTA EL EXTREMO. ¡ACOMPÁÑENME A CONOCER ESTE LINDO FENÓMENO QUE TRAE LOCO A MÁS DE UNO!

Antes, la palabra japonesa para describir lo bonito, lo que nos causa ternura o lo simplemente encantador era ***utsukushi***, pero lo de hoy es ***kawaii***, un término que se ha colado en la cultura popular japonesa y que llegó para quedarse, pues actualmente está presente en la moda, la comida, los artículos coleccionables e incluso en la manera de caminar de la gente.

Y TODO COMENZÓ…

Puede que suene raro pero toda esta onda de los *kawaii* empezó por unas plumas, y no me refiero precisamente a las que se usan al por mayor en los carnavales, sino a plumas de escribir. Durante los setenta las plumas que hoy usamos tan cotidianamente causaron toda una revolución en Japón, ya que permitían escribir con trazos finos y parejitos, al contrario de la escritura tradicional japonesa donde el grosor de las líneas variaba. Aprovechándose de esto, las chicas empezaron a hacer su letra muy redondeada, además de adornarla con caritas, estrellitas, corazones y cuanta cosa se les ocurría. Lo anterior hizo la escritura muy difícil de leer; y los maestros, cansados de descifrar tanto garabato, al fin sintieron que se hizo justicia cuando varias escuelas prohibieron este tipo de "escritura linda". Pero la cosa no se quedó ahí, y la escritura adornada fue retomada en revistas cómicas; y las chicas, además de escribir bonito, empezaron a hablar y comportarse de manera infantil.

Todo parecía ser cosa de chicas, pero ya en los movidos ochenta los hombres también le entraron a este asunto, sobre todo para complacer a sus novias. Hasta entonces, ser adulto en Japón significaba ser serio, maduro y dedicarse a trabajar y formar una familia, pero con el éxito económico de la nación la gente pudo alivianarse un poco y lo *kawaii* fue algo así como una válvula de escape.

ÍCONOS DE LA TERNURA

Ya desde los sesenta, los *kawaii* se veían venir con los peluches en forma de animales y la muñeca Rika-chan, muy popular entre las niñas japonesas de esos tiempos. Pero en los ochenta surgieron muchos de los personajes *kawaii* que hoy parecen infaltables. No muy conocidos fuera de Japón, los *nameneko*, gatitos vestidos con ropa de motociclistas, causaron simpatía y ternura entre los nipones. También es por estos años (1974) cuando surge Hello Kitty, indiscutible ícono de lo *kawaii* que a la fecha sigue presente en el mercado. Además de estos tiernos felinos, hubo ídolos de carne y hueso, como **Seiko Matsuda**, a quien las mujeres empezaron a imitar, adoptaron su forma de vestir, sus maneras de comportarse y demás, destacando características como la inocencia y fragilidad de las chicas, cosa que hoy en día podemos ver en muchos personajes de anime y, por supuesto, también en muchas Idols japonesas.

UN DULCE NEGOCIO

Por primera vez se había visto qué tan buen negocio podía ser lo bonito, y la invasión de Hello Kitty, plasmada en los más diversos productos no se hizo esperar. Las niñas y jóvenes hicieron de esta gatita su obsesión, y cuando la misma imagen de Kitty no bastó para impresionar a un público cada vez más exigente y que integraba cada vez más adultos, la compañía resolvió crear nuevos personajes y variar las postu-

ras, ropa e incluso actitud de la gatita, lo que indudablemente incrementó las ventas.

Las cantidades de dinero que mueve lo *kawaii* y la infinidad de productos derivados han hecho que la lindura se meta literalmente hasta en la sopa. Aparatos electrónicos, utensilios de cocina, muñecos, peluches, ropa e incluso envolturas de condones se han valido de la ternura para vender. Durante los noventa no hubo muchas innovaciones, pero recientemente el potencial comercial de lo lindo ha sido retomado por los akibas, donde las series *moe*, repletas de personajes con cabellos de colores suaves, líneas redondeadas, grandes ojos y bocas pequeñas se han convertido en todo un éxito. Y qué decir del encanto de los chibis, que nos hacen disfrutar aún más del anime que tanto nos gusta.

Hoy día muchas cosas pueden ser *kawaii*, y dentro de esta definición entran los bebés, los animales, la moda Lolita, algunos tipos de cosplay, grupos musicales como *Morning Musume*, miniaturas de comidas, en especial de postres, además de que las firmas Sanrio y San-X se han colocado como las principales productoras de cosas lindas a nivel mundial.

También lo *kawaii* se ha mezclado con el horror, las películas y cómics occidentales, lo sofisticado e incluso con lo erótico, haciendo que cada vez más adultos se interesen por ese mercado de los colores pastel y las caritas sonrientes.

INVASIÓN KAWAII

Lo lindo vende, y la locura llega cuando este afán de hacer las cosas bonitas se extiende a los aviones y coches pintados con pokémones (así hasta más ganas dan de viajar je, je), los anuncios del gobierno, la propaganda militar, los negocios y todo lo que se puedan imaginar. Es una forma de atraer la atención y la simpatía de la gente. Al menos en Japón funciona bastante bien.

Puede que fuera de las tierras del Sol Naciente tanta ternura pueda causar náuseas, o simplemente parecer exagerada, empalagosa o cursi, pero lo cierto es que la influencia de lo *kawaii* japonés ha llegado a otras culturas. Primero se extendió por Asia, después por Estados Unidos, donde artistas como **Gwen Stefani** han retomado este contexto y lo han adaptado a diversos productos. Por supuesto, en México no nos quedamos atrás y en las convenciones podemos ver cada vez más stands con curiosos peluches, llaveros, *charms* para celular y demás que no pueden ser descritos más que como *kawaii*. Aretes, playeras, gorros, monitos, pins… los akibas mexicanos queremos traer encima lo *kawaii* y al parecer estamos entrándole duro a esta tendencia, cuya fiebre, al menos en nuestro país, apenas empieza.

EN CONCLUSIÓN

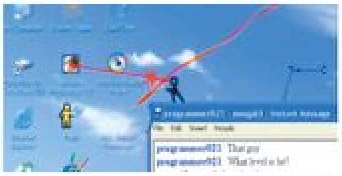
Lo *kawaii* es parte importante de Japón, tanto así que las representantes de la cultura popular japonesa son dos modelos de apariencia linda, vestidas una en traje escolar y la otra como sweet lolita. Bien se ha dicho que Japón es un país donde se estima mucho todo lo que tiene que ver con la inocencia y la infancia. A pesar de eso lo *kawaii* no es ser infantil o empalagoso, sino integrar a nuestra vida diaria la alegría y colorido de las cosas que nos hacen sentir bien y que inevitablemente nos arrancan una sonrisa.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!

hurgando en la red

Por Naria-Chan

Bueno, el tiempo frente a la computadora no siempre es una pérdida de tiempo, a veces nos topamos con cosas que nos alegran el momento y nos hacen reír, aún cuando las cosas a nuestro alrededor se vean tan mal, o aunque no lo sean, pues también sirve reírse un poco. Ahora mismo les dejo unas buenas sugerencias para pasar un buen rato.



ANIMACIÓN LETAL

http://www.youtube.com/watch?v=0_fPV13IKm4

Animadores, tengan mucho cuidado con sus creaciones porque pueden volverse en su contra y eso traería muchísimos problemas, ya que su gran animación podría hasta ponerse a pelear con los íconos del escritorio, destruir todo su sistema operativo y hacerlos sufrir tratando de detenerlo. Lo peor es que si piden ayuda a alguien, éste podría pensar que están dementes.

PERSEGUIDOR PERSEGUIDO

http://www.youtube.com/watch?v=d53rW8U966A

Los peces pequeños buscan cómo sobrevivir en el basto océano, y muchos de ellos son comidos por peces más grandes, eso ya lo sabemos todos, pero este video demuestra que esta regla puede romperse. Un pequeño camarón escapa de ser comido por un pez que parece ser pequeño e inofensivo cuando es perseguido por un tiburón, aunque las cosas cambian cuando el pequeño pez rosado se encuentra con su grupo de amigos parecidos a él (y que resultan ser pirañas) y deciden enfrentar al pobre tiburón.

DIVERTIDOS Y RUDOS DIBUJOS

http://www.youtube.com/watch?v=pVK8Ftz9r6Q

Bueno, esto no es apto para menores o gente con bajo criterio, porque este dibujante, que la verdad es bastante hábil e ingenioso, nos presenta algunas de sus creaciones más divertidas, pero el pequeño detalle de estos dibujos tan buenos es la manera en que comienza a dibujarlos hasta que empiezan a tomar forma y están completos totalmente. Un video bastante divertido y que ayuda a las personas faltas de ideas para dibujar, además de que los mal pensados pasarán un buen rato.

EL RESCATE

http://www.youtube.com/watch?v=uGd3b7RM2to

La noche es para dormir, y también para soñar como dicen por ahí, pero cuando un niño sueña despierto comienza con ello una gran aventura para rescatar a una niña atrapada en una celda, venciendo de paso a sus captores. Después de las divertidas escenas vemos que los monstruos no eran otros sino sus padres, la cueva aterradora era la cocina de su casa y la niña a la que besa no era niña.

SIR FARTSALOT VS THE DRAGON

http://www.youtube.com/watch?v=CU8xQDos4zY

Si pensabas que las mejores armas para un caballero de la Edad Media eran una espada, un escudo y/o un arco con flecha ya por lo menos, pues piénsalo dos veces, porque este guerrero con armadura tiene un arma aún más poderosa, con la cual es capaz de vencer hasta al más feroz de los dragones, aunque claro está que esa arma podría tener algunas otras consecuencias desagradables.

RARUTO

http://www.youtube.com/watch?v=lhYx0E2njyk

Hemos visto miles de parodias de *Naruto*, pero esta vez se volaron la barda con estos videos. Han modificado los elementos de la serie para crear esta divertida parodia, e incluso hay pequeños cortos en los que meten a uno que otro personaje extra de otras series animadas para hacerlo aún más divertido, cambiando hasta el nombre de la aldea por Torroja. Checa todos los videos con este nombre, te gustarán.

ZECKTBACH, UNA BUENA COMBINACIÓN

http://www.youtube.com/watch?v=QXMrmGuI088&feature=related

Los fanáticos de los juegos de baile, sobre todo los que ya han superado los retos de toda la saga de *Beatmania* en sus versiones en japonés e inglés, seguramente ya se habrán topado con este video, el cual es uno de la colección de varios videos (no doy número exacto porque seguirán saliendo varios) que componen una muestra de lo que es la historia de Nox y Matin Catorce, hermanos gemelos que se ven obligados a pelear entre sí; definitivamente una muy buena combinación de animación de excelente calidad y buena música que hace bailar a cualquiera.

PEGASUS FANTASY POR...

http://www.youtube.com/watch?v=aCk6vhuzBQ4

Bueno, sabemos que fanáticos del anime existen en todo el mundo, e incluso algunos cantan los temas de apertura y/o cierre en la más pequeña oportunidad (y hasta algunas otras japonesas que ni se escuchan en animaciones), pero, ¿qué pasa cuando un fanático de París se cuela a los castings de *American Idol* de su país?, créanme que nada bueno, así que mejor no hagan lo mismo que nuestro amigo francés o tendran un muy mal recuerdo. Si les gustó este video, pueden buscar: Itachi en Latin American Idol 2009, es cortito pero el trauma es enorme.

@kiba tu correo

Oh dulce vida, llena de gratificaciones y alegrías, montones y montones de motivos para reír llenan nuestras existencias cada segundo. Si la vida es así, ¿por qué demonios no me ha llegado mi pedido de anime que ordené desde Japón, pregùntome yo?, mientras investigo este gran misterio con la compañía de paquetería, qué tal si vemos los correos que nos han llegado este mes. Hm... me pregunto cuánto sacaré si demando a los de paquetería, jeje.

FAN DE AVATAR NOS PREGUNTA SOBRE EL NUEVO FILME

QUÉ TAL, AMIGOS Y CAMARADAS DE *AKIBA-KEI*, SOY UN GRAN ADMIRADOR DE LA REVISTA, LA HE COLECCIONADO DESDE EL NÚMERO 36 CON PORTADA DE *AVATAR* Y NO ME REFIERO A LA PELÍCULA DE CAMERON (QUE TAMBIÉN ME GUSTÓ), SINO AL ÚNICO Y VERDADERO AVATAR MAESTRO AIRE, ME PREGUNTO SI SACARÁ UN ESPECIAL DE ESTA GENIAL SERIE QUE AUNQUE NO SEA ANIME ME ENCANTA, TAMBIÉN ME PREGUNTO SI PODRÁN SACAR NOTICIAS DE LA PRÓXIMA PELÍCULA CON ACTORES, OJALÁ ME PUEDAN CUMPLIR ESTOS CAPRICHOS, HASTA PRONTO Y SON LA NETA.

LOS AKIBAS INVOCAN A LOS ELEMENTOS

HOLA, MI ESTIMADO (QUE POR CIERTO NUNCA NOS DIO SU NOMBRE PERO AÚN ASÍ LO QUEREMOS), ES UN HECHO QUE PRÓXIMAMENTE TENDRÁS UN ARTÍCULO DIGNO DE TI SOBRE LA PRÓXIMA PELÍCULA DEL MAESTRO AIRE MÁS QUERIDO POR TODOS (Y EL ÚNICO QUE QUEDA, POR CIERTO); ADEMÁS DE ALGUNOS DATOS INTERESANTES SOBRE LA SERIE Y TODO LO QUE GIRA A SU ALREDEDOR, ¡OH SÍ!, AÚN QUEDA MUCHO POR SABER DE LA ANIMACIÓN AMERICANA MÁS QUERIDA POR LOS AKIBAS, ESO DALO POR HECHO.

OJALÁ PUEDAN QUITARME UNA DUDA

QUÉ TAL, AMIGOS DE *AKIBA-KEI*, MI NOMBRE ES AMÉRICA MAGALI, PERO PUEDEN LLAMARME DEIDARA. MI DUDA ES: ¿SE TRANSMITIRÁN POR TV LOS EPISODIOS NUEVOS DE *NARUTO* HASTA *SHIPPUDEN*? MIS AMIGOS ME DICEN QUE NI EN SUEÑOS, PERO YO TENGO FE. POR FAVOR, ACLÁRENME ESTA GRAN DUDA PARA RESTREGÁRSELAS DE PASO A MIS AMIGOS Y DECIRLES CON GUSTO QUE SON UNOS TARADOS. GRACIAS POR ESCUCHARME. HÁGANME SABER SI MI CARTA SALDRÁ Y EN QUÉ NÚMERO, SI NO ES MUCHA MOLESTIA. HASTA PRONTO Y COMO DICE IZZAKI, QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE.

NARUTIANOS Y SHIPPUDENSES, RECIBAN ESTA INFORMACIÓN

PODEMOS DECIRTE CON TODA SEGURIDAD Y CON EL RESPALDO DE LOS ACTORES DE DOBLAJE QUE NOS DIERON ESTA INFORMACIÓN QUE LOS EPISODIOS DE *NARUTO* YA ESTÁN DOBLADOS HASTA LA PRIMERA TEMPORADA DE *SHIPPUDEN*. ASÍ QUE SI TIENES TV POR CABLE SERÁS DE LAS PRIMERAS EN VER LOS NUEVOS EPISODIOS. AÚN QUEDA TIEMPO PARA ESTO, PERO MANTENTE AL PENDIENTE Y NO TE DECEPCIONARÁS. HUY Y A TUS AMIGOS, LERO, LERO, JEJE, SIN NINGÚN MAL PLAN (OH, QUÉ MALOS SOMOS).

HOLA, UNA PREGUNTA PARA IZZAKI

MI NOMBRE ES ARMANDO Y SOY LECTOR DE SU PUBLICACIÓN PORQUE UN AMIGO ME LA PRESTÓ Y ME GUSTÓ, PERO NOTÉ ALGO INTERESANTE. EN TODOS LOS ARTÍCULOS DE IZZAKI SIEMPRE DICE AL FINAL QUE LA FUERZA LOS ACOMPAÑE. ¿ES ACASO UN FAN DE *STAR WARS* QUE QUIERE CONVERTIRNOS O ALGO ASÍ?, DE SER ASÍ YO SOY PARTIDARIO DEL LADO OSCURO Y ME QUEDARÉ CON EL ANIME.

¿QUÉ?

EH, BUENO MI SIEMPRE APRECIADO ARMANDO, NO ES QUE IZZAKI QUIERA VOLVERTE FAN DE *STAR WARS*, ES QUE ES SU MANERA DE SER Y CERRAR SUS ARTÍCULOS. LA VERDAD ES MÁS POR DESPAPAYE QUE POR OTRA COSA; ADEMÁS EXISTEN MUCHOS AKIBAS QUE SON FANS DE *STAR WARS*, Y NO POR ESO HACEN A UN LADO SU AMOR POR EL ANIME Y EL MANGA, TODO ES CUESTIÓN DE GUSTOS, ¡HASTA LA PRÓXIMA! Y QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE, JAJAJA (PEQUEÑA COLABORACIÓN).

HI AKIBA KEI

SOY CAREN MARIBEL Y QUIERO FELICITARLOS. SOY UNA FAN DE *NARUTO* Y *BLEACH*, MI PERSONAJE FAVORITO ES ITACHI, NO SÉ SI SEPAN PERO EN INTERNET EXISTEN UNAS PARODIAS ESTUPENDAS HECHAS EN FLASH POR UNA CHICA LLAMADA FIORI PARTY. ESTÁN MUY PADRES, OJALÁ PUDIERAN HABLAR DE ESTOS TRABAJOS ASÍ COMO DE OTROS HECHOS POR FANS. ME AGRADÓ LA SECCIÓN DOUJIN, AUNQUE SÓLO LA HAN SACADO EN UN NÚMERO. OJALÁ LA RETOMARAN Y CONTINUARA NÚMERO TRAS NÚMERO. OJALÁ PUEDAN COMPLACERME. HASTA PRONTO, SU AMIGA QUINCEAÑERA, CAREN.

UN GRAN SALUDO A LA QUINCEAÑERA

QUÉ TAL, AMIGA CAREN, YA TENEMOS TIEMPO RECOMENDANDO LOS VIDEOS DE FIORI PARTY EN NUESTRA SECCIÓN *HURGANDO EN LA RED*. CON RESPECTO A LA SECCIÓN DOUJIN, ORIGINALMENTE FUE UN EXPERIMENTO PARA VER CÓMO RESPONDÍAN LOS LECTORES A UNA SECCIÓN DE TRABAJOS INDEPENDIENTES HECHOS POR FANS. AÚN ASÍ TIENES RAZÓN, DESDE QUE APARECIÓ LA HEMOS DEJADO ALGO OLVIDADA, PERO A PARTIR DEL PRÓXIMO NÚMERO PODRÁS VERLA REGULARMENTE. ASÍ QUE YA SABEN FANS Y CREADORES INDEPENDIENTES, A ENVIAR MUESTRAS DE SUS PROYECTOS.

UN AKIBA NOS PREGUNTA SOBRE EL PRÓXIMO ANIVERSARIO

HOLA, SOY AKANE CHAN, MÁS CONOCIDA POR LA MANOTAS POR LA CREW Y COMO BERENICE POR MIS PADRES. COMO BUENA FAN DEL ANIME YURI ME ENORGULLECE DECIR QUE USTEDES SON DE LAS POCAS REVISTAS QUE NO SE HAN ANDADO DE MOJIGATOS Y HAN PUBLICADO RESEÑAS TANTO DE YURI COMO DE YAOI. ASÍ ES COMO DEBE SER UNA REVISTA. TODOS MIS AMIGOS DE CIUDAD AZTECA LES MANDAN UN GRAN SALUDO Y PREGUNTAN CUÁNDO SERÁ EL NUEVO ESPECIAL FAN SERVICE; Y MÁS IMPORTANTE, CUÁNDO SERÁ SU SIGUIENTE NÚMERO DE ANIVERSARIO. EL ANTERIOR TENÍA COSAS INTERESANTES, PERO SEGURAMENTE EL DE ESTE AÑO SERÁ MEJOR. CONFÍO EN USTEDES. ¡HUY! CASI LO OLVIDO, ¿HAN PENSADO EN SACAR UN NUEVO CÓMIC?, EL ANTERIOR DE *STREET FIGHTER 4* ESTUVO COMPLETAMENTE PRO, Y CRIMSON VIPER SE VEÍA CHIQUITA MAMI JIJIJI, NO ME LO TOMEN A MAL, SÓLO QUE NO ME DA VERGÜENZA ADMITIRLO. OJALÁ SAQUEN UNO NUEVO AHORA QUE SALDRÁ LA NUEVA VERSIÓN SÚPER DE *STREET FIGHTER 4*. YA NO LES QUITO SU TIEMPO, ESPERO VERLOS EN LA TNT, SAYONARA.

LOS AKIBAS PIENSAN, PIENSAN Y SIGUEN PENSANDO:

HM… ¡UN NUEVO CÓMIC!, BUENO MI SIEMPRE PONDERADA AMIGA AKANE, POR CUESTIONES DE PRESUPUESTO Y RAZONES MÁS QUE OBVIAS DESDE EL AÑO PASADO, TODOS LOS PROYECTOS DE CÓMIC QUE ESTÁN EN PUERTA SE HAN QUEDADO EN PAUSA. UN EJEMPLO FUE UNA IDEA EXCELENTE PARA EL ESPECIAL DE *COF 12*, PERO SE QUEDÓ EN EL PAPEL, PERO LA SALIDA DEL SÚPER *STREET FIGHTER 4* SUENA COMO LA PERFECTA EXCUSA. VEREMOS QUÉ PODEMOS HACER, Y SOBRE EL NUEVO NÚMERO DE ANIVERSARIO, ESPERA Y VERÁS LO QUE TENEMOS PLANEADO. Y QUIÉN DICE QUE SACAMOS RESEÑAS YAOI Y YURI, QUIÉN DIJO TAL DESFACHATEZ, JAJAJA, (PONTE ATENTA EN LOS SIGUIENTES NÚMEROS, PERO NO SE LO DIGAS AL EDITOR, SI NO CUELGA A DÁVALOS, OK) PALABRA DE AKIBA.

Manda tus comentarios a: akiba_kei@vanguardiaeditores.com
Esperamos con ansias tus correos.

GENERACIÓN DIGITAL

VANGUARDIA
EDITORES
TE OFRECE
2X1
PRESENTANDO
ESTA REVISTA
EN TAQUILLA
VÁLIDO SÓLO PARA
EL VIERNES 30 DE ABRIL
Dibujo hecho por: Fernando Arriaga Flores. Primer lugar del concurso de dibujo tnt18
tnt
19
expo
manga
cómic
abril 30
mayo
1, 2, 3
2010
centro de
convenciones
tlatelolco
Centro de
Convenciones
Tlatelolco
Eje Central esquina Eje Dos Norte
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com